



Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Beatriz Barros Bukvic
10/0008101

COSMONAUTA:

uma reflexão sobre a essência humana

Relatório apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília (UnB) como trabalho realizado ao longo da Diplomação na habilitação Programação Visual, com orientação da Profa. Dra. Fátima Aparecida dos Santos.

Brasília, 2016

Ao meu irmão Bruno,
para sempre meu maior exemplo.

Agradeço aos meus pais, amigos
e professores. Obrigada pela oportunidade
de dividir essa jornada com vocês.

“A maior aventura de um ser humano
é viajar, e a maior viagem que alguém pode
empreender é para dentro de si mesmo.”

Augusto Cury

RESUMO

O presente trabalho propõe uma composição poética da jornada do herói, convidando o observador à uma reflexão sobre as virtudes e defeitos humanos. O objeto de estudo partiu de uma inquietação acerca das diferenças e semelhanças entre pessoas de diferentes contextos e culturas e culmina na construção de uma narrativa que ilustra a busca do entendimento da essência humana. O projeto se materializa na criação de uma história que é contada sob diferentes perspectivas através de seções de um portal digital. A abordagem da revisão teórica volta-se para três principais referências conceituais: o Monomito, o Eneagrama e a teoria das Inteligências Múltiplas, seguido da análise de suas aplicações e possíveis conexões. Por fim, a proposta final do projeto é apresentada, com uma descrição do que foi realizado e com uma análise de suas futuras possibilidades.

Palavras-chave:

design, transmídia, morfogênese, simulação, narrativa.

ABSTRACT

The present report is a poetic composition of the hero's journey and invites the audience to think about the virtues and vices of the human being. This study started as an unrest about the differences and similarities between people of different backgrounds and cultures and culminated in the construction of a narrative that follows the search of understanding about human essence. The project is materialized in the creation of a story that is told under different perspectives through sections of a web page. It is composed by the review of the three following themes: the Monomyth, the Enneagram and the theory of multiple intelligences, followed by an analysis of its applications and its connections. Finally, a detailed description of what was made and a list of future possibilities is presented.

Palavras-chave:

design, transmedia, morphogenesis, simulation, narrative.

LISTA DE FIGURAS

<i>FIGURA 01</i> - Os doze passos da Jornada do Herói	56
<i>FIGURA 02</i> - Linguagem - Codex Seraphinianus, Luigi Serafini	67
<i>FIGURA 03</i> - Reino Vegetal - Codex Seraphinianus, Luigi Serafini	68
<i>FIGURA 04</i> - Reino Animal - Codex Seraphinianus, Luigi Serafini	68
<i>FIGURA 05</i> - Monumento Mínimo, Néle Azevedo	70
<i>FIGURA 06</i> - Monumento Mínimo, Néle Azevedo	70
<i>FIGURA 07</i> - Unravel, Coldwood Interactive	71
<i>FIGURA 08</i> - No Man's Sky, Hello Games	72
<i>FIGURA 09</i> - Who Is Mr. Robot?, Mr. Robot	73
<i>FIGURA 10</i> - Lifeline, 3 Minute Games	74
<i>FIGURA 11</i> - Lifeline, 3 Minute Games	74
<i>FIGURA 12</i> - Pottermore, J. K. Rowling	76
<i>FIGURA 13</i> - Teste Tipográfico 1	81
<i>FIGURA 14</i> - Teste Tipográfico 2	82
<i>FIGURA 15</i> - Teste Tipográfico 3	82
<i>FIGURA 16</i> - Teste Tipográfico 4	83
<i>FIGURA 17</i> - Teste Tipográfico 5	83
<i>FIGURA 18</i> - The Martian: Opening Titles, Alexis-Francois Morand	84
<i>FIGURA 19</i> - The Martian: Opening Titles, Alexis-Francois Morand	84
<i>FIGURA 20</i> - Imagens livres para uso, NASA	85
<i>FIGURA 21</i> - Guide to Expanse, Sean Hobman	86
<i>FIGURA 22</i> - Guide to Expanse, Sean Hobman	86
<i>FIGURA 23</i> - The Moon, Nine Planets	87
<i>FIGURA 24</i> - Infinite Horizons, Titan Loop	87
<i>FIGURA 25</i> - Alternativa 1 - Site	88
<i>FIGURA 26</i> - Alternativa 2 - Site	89
<i>FIGURA 27</i> - Alternativa Teaser	90
<i>FIGURA 28</i> - The Martian - UI Screen Graphics, Territory Studio	91
<i>FIGURA 29</i> - The Martian - UI Screen Graphics, Territory Studio	91
<i>FIGURA 30</i> - The Martian - UI Screen Graphics, Territory Studio	91
<i>FIGURA 31</i> - Outer Space, Desconhecido	92
<i>FIGURA 32</i> - Vetores, Desconhecido	92
<i>FIGURA 33</i> - Alternativa 1 - Sistema	93
<i>FIGURA 34</i> - Alternativa 2 - Sistema	93
<i>FIGURA 35</i> - The Cosmos, Marble	94

<i>FIGURA 36 - Nova, Libby Tsoi</i>	94
<i>FIGURA 37 - Sistema Tela 1</i>	95
<i>FIGURA 38 - Sistema Tela 2</i>	95
<i>FIGURA 39 - Site Tela 1</i>	96

SUMÁRIO

1 Introdução	17
1.1 contextualização	17
1.2 proposta	18
1.3 objetivos	19
1.4 metodologia	20
2 Revisão Teórica	21
2.1 a jornada do herói	21
2.2 o eneagrama	28
2.3 as inteligências múltiplas	39
3 A História	47
3.1 a missão	47
3.2 os personagens	49
3.3 os doze passos da jornada do herói	51
3.4 as sociedades	57
3.5 as perspectivas	65
4 O Produto	67
4.1 análise de linguagens	67
4.2 as possibilidades	75
4.3 o produto escolhido	77
5 Desenvolvimento	81
5.1 direcionamento gráfico	81
5.2 o site	85
5.3 o sistema	90
5.4 as memórias	93
6 Solução Final	95
Considerações	97
Referências	99

1 INTRODUÇÃO

A motivação deste trabalho parte de uma inquietação acerca das diferenças e das semelhanças encontradas entre pessoas de distintos contextos sociais e culturais ao redor do mundo.

Desde a antiguidade, filósofos, sociólogos e psicólogos vêm estudando o comportamento de seres humanos dentro da sociedade. A análise dos estudos e teorias apresentados por eles mostra que o comportamento social possui fortes relações com o sistema de normas e regras da época e da cultura na qual alguém está inserido. Isso indica que as leis estabelecidas por um povo costumam determinar a noção do que é certo e errado naquele contexto.

Entretanto, um estudo mais aprofundado dessas leis indica que por mais que algumas normas culturais possuam formatos diferentes, seus princípios estão pautados em características similares, que são consideradas universais e atemporais.

Essas características podem ser observadas tanto em pequenos grupos como em tribos, cidades e nações. Elas ultrapassam barreiras de códigos e significados existentes entre as pessoas e sintetizam o que pode ser considerado como virtuoso em um ser humano.

O mesmo acontece em diversos movimentos religiosos. Suas trajetórias apresentam caminhos diferentes, seus mestres possuem diferentes origens e rostos, seus deuses apresentam diferentes nomes, mas a ideia do que é o bem e o mal permanece constante.

A existência dessas características consideradas universais acaba levantando um interessante questionamento. Será que existe uma essência humana manifestada em virtudes universais carregadas por todos nós?

1.1 contextualização

“Conhece-te a ti mesmo
e conhecerás o universo e os deuses.”

Oráculo de Delfos

O questionamento levantado tem sido estudado por diversas áreas do saber ao longo do tempo. O interesse em determinar quais características podem ser entendidas como virtudes pertencentes à natureza humana surge como uma maneira de entender o comportamento humano e potencializar suas relações.

No âmbito pessoal, ao entrar em contato com esses valores um indivíduo tem acesso a características consideradas mais evoluídas em um ser. Da mesma forma, esse processo de reflexão pode expor vícios gerados pelo distanciamento dessas características, que, ao serem descobertos, podem ser controlados e desencorajados.

Portanto, o conhecimento desse conceito pode influenciar positivamente as relações interpessoais de indivíduos dentro de uma sociedade, uma vez que estimula a adequação de suas atitudes a um ideal comum de comportamento humano.

A noção do certo e do errado, do virtuoso e do pecaminoso é comumente reproduzida de boca em boca através de contos e mitos. Essas histórias carregam a mensagem da essência humana de forma romantizada, culminando em um processo de identificação e reflexão sobre os temas retratados.

É nesse cenário de indagação acerca da natureza humana e do processo de identificação gerado por contos e mitos que surge a oportunidade deste projeto.

1.2 proposta

“Cosmonauta” é uma composição poética da “jornada do herói”, e ilustra o caminho de descobrimento da essência humana vivido por um personagem principal que se aventura rumo ao desconhecido.

Envolve a criação de um universo imaginário e a formação de realidades improváveis que comportam a existência de organizações sociais em planetas distantes. A construção da narrativa propõe ao observador que acompanhe a trajetória desse personagem ao longo de suas perambulações, descobrindo junto com ele sociedades incríveis que carregam em sua essência faces da natureza humana.

No começo da jornada, a figura do cosmonauta assume o papel de um ser humano comum. Entretanto, a cada novo encontro ocorre um processo de descoberta, troca, identificação e assimilação de virtudes. Dessa maneira, conforme acompanha

o desenrolar da história, o observador também participa da jornada de evolução do personagem principal.

Ao simular a interação do personagem principal com as sociedades criadas e ao propor o contato e a assimilação de virtudes, este projeto promove uma reflexão acerca da essência humana. A jornada do cosmonauta se torna então uma jornada de autoconhecimento e tem como produto um ser humano consciente de seus potenciais.

Seguindo a linha poética, “Cosmonauta” pretende criar uma narrativa que proporciona uma experiência em design, que se materializa através de diferentes plataformas.

1.3 objetivos

1.3.1 objetivo geral

O objetivo principal desse trabalho de conclusão de curso é, a partir da interação com os produtos finais produzidos, promover uma reflexão sobre as virtudes e defeitos humanos, estimulando o autoconhecimento, e assim, a evolução.

1.3.2 objetivos específicos

1. Analisar diferentes classificações de seres humanos ao longo do tempo, em diferentes culturas;
2. Criar novas realidades e novas possibilidades de interação entre as sociedades desenvolvidas;
3. Utilizar a linguagem poética para apresentar os conceitos retratados;
4. Gerar a sensação de contato e interação com o desconhecido;
5. Explorar as similaridades entre as características do observador e as das sociedades retratadas;
6. Criar uma narrativa que proporcione uma experiência em design, e que poderá ser aplicada em diversas plataformas.

1.4 metodologia

O percurso metodológico adotado consistiu em um estudo teórico acerca do conceito de essência humana, da jornada do herói e de diferentes tipos de classificação de personalidade humana ao longo do tempo. Buscou-se o desenvolvimento de uma narrativa que ilustrasse o processo de descobrimento desses conceitos e a criação de um personagem que pudesse promover a identificação com o público.

Em um segundo momento, foi desenvolvida uma relação entre os diferentes tipos de classificação de personalidade estudados. Esses conceitos foram pareados e levaram à criação das sociedades encontradas na narrativa, juntamente com o contexto na qual elas estão inseridas.

Por fim, foram escolhidas as abordagens da história, as plataformas nas quais elas se materializam e a maneira pela qual elas interagem. A geração de alternativas iniciou-se a partir da análise de referências e culminou na produção da solução final.

2 REVISÃO TEÓRICA

Conforme apresentado anteriormente, “Cosmonauta” surge de uma inquietação acerca das semelhanças e diferenças entre indivíduos de culturas e contextos diversos e suas possíveis relações. Para entender esse processo de interação, é preciso analisar quais características são determinantes para traçar o perfil psicológico e comportamental de cada um desses indivíduos.

A revisão teórica deste projeto se baseia em três pilares conceituais: a Jornada do Herói, o Eneagrama e a Teoria das Inteligências Múltiplas. O primeiro pilar visa investigar conceitos relacionados à essência humana e ao entendimento do que são virtudes universais. Dessa forma, serão estabelecidos quais são as características que aproximam um ser humano do outro, gerando a sensação de semelhança.

O segundo e terceiro pilares visam explorar diferentes teorias de classificação e tipificação de seres humanos. Essas teorias levam em consideração características marcantes de cada indivíduo, suas qualidades, defeitos e potenciais que acabam diferenciando-os dos demais.

O caminho traçado em cada uma dessas teorias, apesar de parecer antagônico, acaba gerando reflexões parecidas por se tratarem de conceitos que estimulam o auto-conhecimento e a busca da evolução humana.

2.1 a jornada do herói

“A aventura do herói é a aventura de se estar vivo.”

Joseph Campbell

O conceito da Jornada do Herói, ou monomito, pode ser definido como uma estrutura narrativa cíclica recorrentemente observada nas histórias e nos mitos. Desenvolvida por Joseph Campbell e formalizada em 1949 como estrutura narrativa no livro “O Herói de Mil Faces”, o conceito da Jornada do Herói tem como base o trabalho do psicanalista Carl Gustav Jung e leva em consideração seus estudos sobre o inconsciente coletivo e a figura dos Arquétipos⁰¹.

Joseph Campbell foi um estudioso norte-americano de mitologia e religião comparada. Suas pesquisas envolveram a história produzida e contada por diversos

01. JUNG, Carl Gustav. Os Arquétipos e o Inconsciente Humano. São Paulo: Vozes, 2000.

povos, de diferentes culturas ao redor do mundo. Ao analisar diversos tipos de mitos produzidos ao longo do tempo, Campbell observou que havia uma estrutura semelhante de passos vivida pelos protagonistas de cada história. A mesma estrutura era observada em mitos considerados de extrema importância para determinadas culturas, como a história de Buda, Moisés e Jesus Cristo.

Os mitos fazem parte da produção cultural de um povo e são utilizados para propagar princípios e atitudes consideradas virtuosas por um grupo de pessoas. Eles carregam não só a identidade daquele povo, mas também o seu entendimento do que é ser humano. Joseph Campbell (2009) conceitua mito como:

[...] histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos. (CAMPBELL, 2009, p. 5)

Assim, para o autor, os mitos são uma forma de relatar o processo comum de auto conhecimento e evolução humana e se formalizam como histórias para que sejam reproduzidos e sirvam de exemplo para outras pessoas que passarão pelo mesmo processo. Segundo Campbell (2009), “os mitos nos ajudam a procurar uma experiência de estar vivos, de modo que isso ressoe no interior de nosso ser e faça com que nos sintamos, de fato, vivos”.

Apesar de as histórias mitológicas sofrerem modificações de acordo com as características da cultura da qual fazem parte, sua estrutura principal permanece constante, relatando processos que são associados à natureza humana, como grandes momentos de transição.

A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável. (CAMPBELL, 2009, p. 12)

Os pontos comuns da estrutura narrativa dos mitos foram associados à ideia de inconsciente coletivo desenvolvida por Jung, que propõe que a camada mais profunda da psique humana é constituída por materiais herdados da humanidade. Isso significa que dentro de cada pessoa existem características associadas à natureza humana e que esses valores são inerentes a todos os seres humanos, de forma universal. No livro “O Herói de Mil Faces”, Campbell exemplifica cada um dos passos da jornada do herói com diferentes momentos de mitos conhecidos, deixando clara a presença dos mesmos valores universais ao longo do tempo e em diferentes culturas. Para ele, esses valores:

[...] serão percebidos de imediato e desenvolverão uma ampla e impressionantemente constante afirmação das verdades básicas que têm servido de parâmetro para o homem, ao longo de milênios de sua vida no planeta. (CAMPBELL, 2007, p.12)

A construção de um mito geralmente envolve a presença de deuses, monstros, magia e fenômenos que escapam do entendimento humano. Entretanto, apesar de os elementos da história fugirem da realidade, nada mais são que metáforas e abstrações dos nossos próprios medos e desafios. O observador consegue estabelecer uma relação de empatia com a figura do herói pois compartilha a mesma essência e consegue também projetar as suas batalhas internas na “luta contra o dragão”. Ou seja, a figura do herói que enfrenta desafios, criaturas misteriosas e sai vitorioso está relacionada com o ser humano que enfrenta seus medos, os supera e retorna para casa mais sábio e evoluído.

O herói torna-se então um exemplo de sucesso para o observador e sua história pode ser usada como modelo ou inspiração para outras pessoas. Segundo Campbell (2009), o herói é aquele que “descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. [...] é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo” (CAMPBELL, 2009, p. 131). Entretanto, É essencial que o herói retorne ao ponto inicial da história, para que haja um processo de reflexão e para que ele possa passar os seus aprendizados adiante.

A façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade. Essa pessoa então parte numa série de aventuras que ultrapassam o usual, quer para recuperar o que tinha sido perdido,

quer para descobrir algum elixir doador da vida. Normalmente, perfaz-se um círculo, com a partida e o retorno. (CAMPBELL, 2009, p. 131-132)

A jornada começa a partir de um sentimento de incompletude, e ao ingressar nela, o herói passa por aventuras sobrenaturais em busca de seu verdadeiro eu e do seu papel dentro do mito. Os acontecimentos, na realidade, preparam o herói para a sua verdadeira função e o devolvem ao mundo pronto para atuar dentro da sociedade e influenciar aqueles ao seu redor.

O herói, vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36)

A jornada do herói representa também o antigo conceito de conflito entre o bem e o mal e, muitas vezes, o grande desafio do herói é contra os seus próprios pensamentos. Dessa forma, a figura do protagonista possui características com as quais podemos nos identificar a ponto de projetar a nossa identidade sobre ele, sejam elas positivas ou negativas, como qualquer indivíduo comum.

Em certo sentido, durante algum tempo, nós nos transformamos no Herói. Projetamo-nos na psique do Herói, vemos o mundo com seus olhos. Os Heróis precisam ter algumas características admiráveis, para que queiramos ser como eles. [...] Mas os Heróis também precisam ser seres humanos únicos, e não criaturas estereotipadas ou deuses metálicos, sem manchas e previsíveis. [...] Um Herói bem construído pode ser decidido, dispersivo, encantador, esquecido, impaciente, forte de corpo, mas fraco de coração, tudo ao mesmo tempo. É a combinação especial dessas qualidades que dá à plateia a noção de que o Herói é único, uma pessoa real, e não um tipo. (VOGLER, 2006, p. 77-8)

Para atravessar o caminho, o herói conta com a presença de personagens que o acompanharão em cada um dos passos. Essas figuras têm papel essencial no desenrolar dos acontecimentos, podendo influenciar nas decisões e escolhas do personagem principal. A elas, também são atribuídas características essenciais humanas que representam o poder da influência em nossa vida cotidiana. Jung deu a essas figuras o nome de arquétipos.

Em 1993, Christopher Vogler se baseou nos estudos de Campbell para criar um modelo prático para roteiros cinematográficos. Em seu livro “A Jornada do Escritor”, Vogler reforça que: “todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fada, sonhos e filmes.” (2006, p. 35). Vogler também comenta:

O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto de elementos extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais. (VOGLER, 2006, p. 48).

Ao longo do tempo, a estrutura desenvolvida por Campbell ficou reconhecida mundialmente como uma eficiente maneira de contar histórias. Por esse motivo, vários autores se baseiam nela para a construção de seus textos e acabam conquistando leitores pela empatia e projeção pessoal gerada pela narrativa. Essa estrutura envolve doze passos, ou doze estágios, que o herói passará em sua missão. São eles:

1) mundo comum

O primeiro passo da jornada introduz o personagem principal em seu contexto e apresenta o seu cotidiano, ressaltando a sua falta de importância naquele local. Esse fator se torna determinante na construção da história, pois desperta no personagem o desejo de se tornar alguém melhor.

2) chamado à aventura

Para que a aventura se inicie, é preciso que o herói seja retirado do seu lugar comum. É apresentado a ele a possibilidade inesperada de se transportar para um mundo desconhecido e, nesse momento, ele é convocado a escolher se vai atender ao chamado ou não. O chamado à aventura estabelece o objetivo do herói, seja ele enfrentar um desafio ou realizar um sonho.

3) recusa ao chamado

A recusa ao chamado representa a escolha do personagem. Com frequência,

essa escolha é rodeada de relutância e geralmente está associada com a insegurança de abandonar seu mundo comum e se expor aos perigos e riscos do desconhecido.

4) encontro com o mentor

O encontro com o mentor se dá a partir da superação da relutância e do comprometimento do herói com a missão. Nesse momento, ele se encontra com uma força motivacional que fornece a ele recursos para superar os obstáculos que encontrará.

5) travessia do limiar

A quinta etapa da jornada representa a passagem do herói para um mundo desconhecido e especial. A travessia geralmente é protegida por guardiões e a sua presença atemoriza as pessoas. É preciso que o herói deixe de existir no mundo real para que ele renasça fortificado no final de sua missão. A partir da travessia do limiar, não há mais como voltar atrás.

6) testes, aliados e inimigos

Após a travessia, o herói é introduzido ao início real da aventura e deve atravessar um caminho de provas. Esse caminho está repleto de testes e tarefas a serem cumpridas. O herói poderá receber a ajuda de aliados e terá que enfrentar inimigos. É um período de adaptação, onde o personagem se acostuma com a forma como o mundo desconhecido funciona.

7) aproximação do objetivo

Após a passagem por todos os testes, no sétimo passo da jornada o herói se prepara para a provação central da história, e novos obstáculos são superados para chegar à provação máxima.

8) provação máxima

A provação máxima representa o auge da crise e a morte do ego. É o momento no qual o herói entra em contato com a sua verdadeira essência e detém um

conhecimento que está acima do plano comum. Os antigos limites são ultrapassados e é revelado ao herói a verdadeira conexão de todas as coisas no mundo.

9) recompensa

A recompensa pode se materializar através de um momento de iluminação, e torna o protagonista capaz de mudar o mundo comum. É o momento no qual de fato ele recebe o título de herói e passa a perceber o mundo de maneira diferente.

10) caminho de volta

O décimo passo da jornada representa o momento em que o herói deve retornar ao mundo comum e abandonar o mundo mágico que encontrou.

11) ressurreição

A ressurreição representa o clímax da história. É o momento em que o herói volta a existir e aplica todas as lições que aprendeu durante a sua jornada, em um desafio final.

12) retorno com o elixir

No estágio final da jornada, o herói retorna ao seu mundo transformado, conquista a sua liberdade e abre mão das suas preocupações com o passado para viver a sua vida de forma completa.

Após a apresentação dos doze passos da jornada do herói, é válido dizer que o modelo criado por Campbell é uma representação das constantes observadas nas estruturas mitológicas e que apesar de ser extremamente detalhado e preciso, não precisa ser seguido à risca em todos os casos. Alguns mitos passam pelas etapas do processo de maneira diferente, mas mantém a estrutura principal intacta, estabelecendo assim a relação de identificação com a natureza humana.

2.2 o eneagrama

“Quem olha para fora sonha, quem olha para dentro desperta.”

Carl G. Jung

O Eneagrama é um sistema de classificação e estudo de personalidades inspirado em sabedorias milenares, e possui como base um diagrama de nove pontas. Não é possível especificar quando essa teoria surgiu, mas acredita-se que tenha sido ensinada oralmente ao longo do tempo por diferentes sociedades e povos.

Apesar de sua origem ser desconhecida, esse estudo costuma ser relacionado com a corrente “Sufi” e portanto estabelece intensas relações com o oriente médio. O responsável por trazer este conhecimento para o mundo moderno e para o ocidente foi George Ivanovich Gurdjieff, filósofo armênio especializado em filosofia do auto-conhecimento.

O esforço de Gurdjieff em ensinar a teoria do eneagrama para seus alunos, combinado com o interesse do filósofo boliviano Oscar Ichazo, culminou na formalização dos elementos da teoria e na associação das nove pontas do símbolo aos nove tributos divinos que refletem a natureza humana, segundo a tradição cristã.

Posteriormente, em 1970, também foram incorporados ao sistema os estudos do médico psiquiatra Claudio Naranjo, que expandiu as descrições de Ichazo agregando à elas características psiquiátricas que estabeleceram o eneagrama como um sistema elaborado de tipologias. A partir de então, a teoria se tornou objeto de estudo na área da psicologia, espiritualidade e também no mundo dos negócios.

O sistema tipológico cita nove tipos de personalidade nos quais as pessoas podem se encaixar. Cada tipo está associado à uma virtude da natureza humana, que é colocada como uma jóia, um cristal a ser lapidado. Essa virtude é chamada de essência e determina a característica essencial da busca de cada tipo. Para os estudiosos do eneagrama, é necessário que cada um conheça o seu dom de essência para que ele seja estimulado e aflorado ao longo do tempo. Em seu livro “O Eneagrama - compreendendo-se a si mesmo e aos outros em sua vida”, Hellen Palmer (1993) define a teoria como:

O Eneagrama é um antigo ensinamento Sufi, que descreve nove tipos diferentes

de personalidade a suas inter-relações. Esse ensinamento pode nos ajudar a identificar nosso próprio tipo e a lidar com nossos problemas; a compreender nossos colegas de trabalho, pessoas amadas, familiares e amigos; e a apreciar a predisposição que cada tipo tem para as capacidades humanas superiores, tais como a empatia, a onisciência e o amor. (PALMER, 1993, p 23)

Entretanto, a busca da essência não é um caminho privado de obstáculos. O eneagrama prevê que ao longo da vida, como um mecanismo de defesa, acabamos criando camadas de personalidade que escondem e neutralizam nossas essências. A essas camadas dá-se o nome de ego.

O desenvolvimento do ego de uma pessoa se dá desde sua infância. Nesse momento, seu dom de essência ainda é puro, mas com o passar do tempo vai sendo mascarado por características da personalidade que se aproximam do que entendemos como pecados capitais. A mente dominada pela personalidade inibe a sua essência e passa a agir de acordo com seus vícios. Acerca da abordagem de Gurdjieff sobre a essência e a personalidade, Palmer (1993) comenta:

Gurdjieff ensinava que cada um de nós tinha uma característica principal que seria o eixo central, em torno do qual giravam os aspectos ilusórios de nossa personalidade. Se pudéssemos conhecer essa característica principal, o trabalho de compreender e de transcender os aspectos ilusórios da personalidade (ou falsa personalidade, conforme Gurdjieff a chamava, uma vez que grande parte dela nos foi imposta quando éramos crianças, em vez de ter sido livremente escolhida por nós) se tornaria muito mais eficiente. (PALMER, 1993, p 11)

O tipo de cada pessoa é portanto associado aos seus vícios de personalidade e o propósito do estudo do eneagrama é a identificação dos mesmos para que possam ser controlados e, com isso, abrir espaço para o afloramento da virtude. Em outras palavras, é preciso enfrentar as nossas falhas para descobrirmos a nossa essência.

Apesar de o sistema de tipologias visar à classificação de uma pessoa em apenas um tipo de personalidade, é importante afirmar que todas as pessoas possuem características de todos os tipos eneagramáticos em determinados momentos da vida. Como seres humanos, carregamos em nossos DNAs um compilado de todas as essências e vícios relacionados à nossa espécie. Dessa forma, por mais que uma característica seja encontrada em predominância e defina o tipo

e as motivações internas de alguém, seus vícios de personalidade podem estar mascarados e misturados com as características de outros tipos. Sobre o assunto, Palmer acrescenta:

O Eneagrama, porém, não é um sistema fixo. É um modelo de linhas interligadas que indicam um movimento dinâmico, no qual, embora nos identifiquemos mais intensamente com as questões de nosso tipo, temos os potenciais de todos os nove tipos ou pontos. (PALMER, 1993, p 27)

Em outro momento, Palmer também coloca que a forma como a situação se apresenta pode influenciar no afloramento de características que não estão normalmente associadas ao tipo de uma pessoa.

Embora cada tipo tenha uma predisposição específica para determinada faculdade intuitiva, é importante lembrar que cada um de nós tem a possibilidade de incorporar todos os estilos intuitivos. Você poderá descobrir, por exemplo, que recorre para o estilo mais comum ao seu ponto de segurança, ou ao estilo que é típico de pessoas que se identificam com seu ponto de ação (estresse). Cada um de nós é único na maneira como aprendemos a lidar com nossa vida, mas, examinando o modo como prestamos atenção e cultivando o observador interno, podemos descobrir que, muitas vezes, estamos em contato com a informação intuitiva que influencia nossas decisões e nossas relações, sob formas que não reconhecemos. (PALMER, 1993, p 95)

As pessoas reagem de forma diferente a estímulos externos. Em alguns casos, a personalidade se mostra tão mascarada que é preciso que o indivíduo seja exposto a uma situação de pressão para que os seus vícios se manifestem. Portanto, é preciso muita disciplina e observação para que um tipo seja identificado, interpretado, e assim comece seu caminho em direção à evolução.

O estudo do eneagrama se torna então uma jornada de auto conhecimento, no qual uma pessoa inicia um processo de auto-análise para que se desenvolva o domínio de sua própria personalidade. Ao tornar esse método consciente, o indivíduo começa o processo de “lapidação” em busca de sua verdadeira essência.

E se, como sugere o Eneagrama, nossa personalidade é um degrau para uma consciência maior, então obter uma compreensão de como funcionam nossas preocu-

pações assume um propósito duplo: primeiro, nos torna mais autênticos e mais felizes como pessoas; e segundo, nos ensina como pôr de lado a personalidade a fim de permitir o desabrochar da fase seguinte da consciência. (PALMER, 1993, p 24)

Conforme dito anteriormente, os nove pontos do eneagrama se associam à nove virtudes humanas que se encontram em estado potencial dentro de cada pessoa. Cada ponto ou tipo se manifesta de acordo com as características construídas pelo ego ao longo da vida. Os nove tipos levam às seguintes definições:

1) raiva - o perfeccionista

Algumas das maiores virtudes de indivíduos classificados como tipo 1 são a disciplina, a organização, o comprometimento e a objetividade. Suas características negativas costumam estar associadas à rigidez, intolerância, exigência e intransigência.

Indivíduos pertencentes ao tipo 1 acreditam que a manutenção da ordem é fundamental. Uma vez que essa ordem é ameaçada e seus objetivos são interrompidos, manifestam os seus sentimentos através da raiva, que pode aparecer como acessos de fúria ou até mesmo em pequenos comentários e atitudes. Se relacionam com a vida de forma rígida e esquematizada.

São ativas e realizam suas atividades de maneira focada, objetiva e cuidadosa. Costumam se descrever como perfeccionistas e por isso, exigem de si mesmo o compromisso e a responsabilidade de manifestar-se de acordo com o padrão escolhido. Em alguns casos, essa característica faz com que se tornem moralistas, descontentes, rancorosos e críticos severos.

Muitas pessoas do tipo 1 passam a experienciar outras vivências às escondidas. A excessiva cobrança que determinam sobre si mesmos acaba fazendo com que assumam atitudes consideradas inadequadas na intimidade. Quando essas atitudes são descobertas, se sentem muito mal por terem ferido a própria imagem de seriedade e bom-comportamento. Nesse momento, mais uma vez se manifesta a raiva, a rigidez e o ressentimento.

Em momentos positivos são alegres e divertidos. Possuem boa memória, são honestos e leais ao grupo a que pertencem e têm o potencial de ajudar as pes-

soas a se tornarem autênticas. Com a auto-análise, descobrem que o motivo por trás de sua raiva está associado a um falso ideal da perfeição.

2) orgulho - o dador

As características positivas das pessoas do tipo 2 envolvem a empatia, o carisma, a voluntariedade e o envolvimento. Suas características negativas estão associadas à ingenuidade, inconsequência e teimosia.

A tendência natural de indivíduos do tipo 2 é auxiliar os outros para serem admirados e reconhecidos. São pessoas centradas na emoção e muitas vezes se demonstram carentes, procurando agradar, à espera de retribuição. Quando não são retribuídos, se sentem extremamente mal. Buscam o amor e o reconhecimento e medem o sucesso da vida pelo número de amigos e pessoas com quem se relacionam.

Normalmente, são pessoas sensíveis em relação à dor do outro, são gentis, envolventes e carinhosos. Entretanto, ao perceber que não são reconhecidos, passam a agir de forma rancorosa. Acreditam que nunca estão dando o suficiente de si mesmos e essa característica acaba fazendo com que foquem todas as suas energias nas pessoas que amam, esquecendo-se das próprias necessidades.

O costume de centrar energia nos outros pode ser explicado pela falta de reflexão acerca dos próprios interesses e desejos. Ou seja, suas atitudes refletem um grande vazio e carência interior, que são revestidos ilusoriamente com a satisfação e gratidão de outras pessoas.

O ato de doar-se pode ser entendido como uma fuga. Quando não têm seus objetivos cumpridos ou atendidos, costumam reagir com agressividade por sentir que seu orgulho está ferido. Fazem de tudo para aparecer, para serem reconhecidos, amados e destacados.

O vício emocional do orgulho pode ser neutralizado através da humildade. É preciso que esses indivíduos reflitam sobre as suas reais necessidades sem que procurem pela aprovação de outras pessoas. É preciso entender que o seu verdadeiro valor está em quem são e não no valor que os outros lhe dão.

Desenvolver a sua autenticidade e auto-reflexão são essenciais para que se tornem mais evoluídos.

3) engano - o desempenhador

Algumas características positivas associadas ao tipo 3 são a dedicação, a eficiência e a objetividade. Seus maiores vícios são a manipulação, a dissimulação e a impessoalidade.

Indivíduos do tipo 3 se caracterizam por suas exigências. Buscam com afinho a admiração, estima e a consideração constante dos outros para que se sintam agradados e felizes. Para conseguir isso, elaboram planejamentos e modificam sua própria imagem para ganhar a consideração alheia. Possuem apego à imagem do sucesso e seu maior medo é a sensação de fracasso.

Possuem grande capacidade de trabalho, são fortes e procuram sucesso em seus resultados. Costumam ser extrovertidos mas a sua aparência exuberante esconde certa frieza interna. Se comprometem com os outros apenas até o ponto em que lhes é conveniente.

A vaidade excessiva provoca nessas pessoas a dificuldade de perceber e interpretar o que está por trás das aparências de sua vida. Não costumam se abrir emocionalmente para outras pessoas e não conseguem se desfazer da imagem de sucesso criada em sua mente.

Diferentes dos indivíduos do tipo 2 que buscam receber a admiração e a atenção porque precisam se sentir amados, os indivíduos do tipo 3 buscam sentir-se admirados, e assim transformam os relacionamentos em uma troca quase comercial e ensaiada. Na infância, não foram amados por si mesmos, mas elogiados e recompensados quando obtinham êxito.

Costumam criar uma falsa imagem de sucesso que se aproxima de uma ilusão. Com isso, parecem bem-sucedidos e importantes e conseguem iludir pessoas ao seu redor. Essas atitudes podem ser neutralizadas através do exercício da sinceridade.

4) inveja - o romântico trágico

Indivíduos que se identificam com o tipo 4 são sensíveis, criativos, detalhistas e exigentes. Entretanto, possuem os vícios da instabilidade, falta de objetividade e a insatisfação.

Essas pessoas sofrem intensamente, são sensíveis ao ambiente e emocionalmente instáveis. Costumam acreditar que são inferiores às outras pessoas e lutam constantemente para não se sentirem dessa maneira. Costumam assumir o papel da vítima e algumas vezes se mostram solitários e lamurientos. Sentem muita saudade e sofrem muito com perdas.

Possuem em evidência o vício da inveja, que é provocada por uma intensa tristeza e um sentimento de falta de algo que deveria ser obtido ou que já se teve e se perdeu. Comparam suas vidas com situações idealizadas e às vezes buscam viver dentro dessa fantasia.

Normalmente, possuem emoções à flor da pele. Se sentem insatisfeitos com o presente e por isso, às vezes, vivem no passado ou no futuro. Essa excessiva insatisfação, as vezes, pode levar alguns indivíduos do tipo 4 a terem tendências depressivas.

Costumam se comparar muito com os outros e focam as suas energias nas coisas que não possuem. Acreditam que a felicidade está relacionada à obtenção desses elementos mas se surpreendem ao se sentirem insatisfeitos assim que os conseguem. Por se compararem com frequência, tornam-se pessoas muito críticas e as vezes irônicas. Existe uma sensação básica de que foram “sacaneadas” pelo mundo ou por outras pessoas.

Pessoas do tipo 4 são inteligentes, observadoras e produzem pensamentos originais e interessantes. Possuem percepção e sensibilidade extraordinárias. São sensíveis ao sofrimento e isso as torna compreensivas e capazes de ajudar ao próximo.

5) avareza - o observador

Pessoas que se identificam com o tipo 5 costumam ser planejadoras, lógicas e

ponderadas. Entretanto, possuem as características negativas da apatia, frieza e distância.

São pessoas centradas na mente, possuem afinidade com a busca pela informação e costumam ser racionais. São observadoras e detalhistas e conseguem perceber uma grande quantidade de detalhes ao seu redor. Apesar de prestarem muita atenção nas ações que as rodeiam, não costumam se envolver no que acontece.

Atribuem valor a objetos e ao conhecimento. Coletam informações, detalhes, quinquilharias, e guardam tudo para si como se fossem um tesouro. São naturalmente introspectivas e não costumam interagir ou dividir nada com ninguém a não ser que seja extremamente necessário. Não se sentem bem em reuniões sociais, onde precisam manter conversações superficiais.

Costumam ser denominadas observadoras por não se envolverem em diversas situações, se colocando frequentemente em segundo plano. Não gostam de estar em evidência e sentem que devem proteger suas coisas dos olhares alheios.

As pessoas do tipo 5 são boas ouvintes e gentis. Dificilmente julgam os outros, pois sabem que a compreensão de cada coisa demanda um certo grau de tempo e de elaboração. Possuem capacidade de reflexão e raciocínio mas têm dificuldade para se relacionar com outras pessoas por não conseguirem partilhar com os outros.

Preferem o racionalismo ao empirismo e refletem muito antes de fazer ou dizer alguma coisa. Apesar de serem naturalmente desconfiadas, o exercício da generosidade e do desapego pode ser essencial para o seu desenvolvimento social.

6) medo - o patrulheiro

Os indivíduos associados ao tipo 6 são leais, agregadores, organizados e comprometidos. Em contrapartida, podem apresentar características associadas à negatividade, ansiedade, preocupação e desconfiança.

As pessoas desse tipo vivem controladas pelo medo, fato que as impede de ver e compreender realmente o que acontece. Estão acostumadas com a idéia de que a autoridade externa é a que deve decidir por elas e suas vidas. Possuem dificuldade em tomar uma decisão sem ouvir a opinião de outra pessoa.

São responsáveis e cuidadosas, porém extremamente inseguras, necessitando compreender nos mínimos detalhes tudo o que é da sua responsabilidade. Preferem estar preparadas para qualquer situação e entram em pânico quando se sentem fora de controle. Costumam ser pessoas sérias e sem senso de humor. Temem o futuro e qualquer mudança que possa ocorrer em suas vidas. A rotina dá a elas uma sensação de segurança.

Apesar de serem ansiosas, são também leais, dedicadas e companheiras. Possuem um grande senso de responsabilidade e eficiência em seu trabalho. São extremamente rápidas nos serviços que executam e seu rendimento é total desde que sua rotina seja respeitada. Sua evolução depende do desenvolvimento da auto-confiança.

7) gula - o epicurista

O tipo 7 tem como características positivas a criatividade, o bom humor, o imprevisto e o otimismo. Seus vícios estão relacionados ao exagero, a dificuldade em seguir regras, o problema com rotinas, a excessiva argumentação, a compulsão e a falta de sensibilidade aos valores dos outros.

Esse tipo possui uma agilidade mental para lidar com várias coisas ao mesmo tempo, de forma exagerada. Odeiam situações sérias e dolorosas e necessitam viver o prazer que a vida pode oferecer.

Costumam ser pessoas otimistas e tendem a olhar o lado bonito e claro das coisas, entretanto analisam e vivem tudo de maneira superficial. Almejam apenas o que podem extrair de bom e agradável das situações, deixando de lado tudo o que lhes parece incômodo.

Esses indivíduos sentem imenso prazer na vida e contagiam a todos com sua alegria. Essa postura muitas vezes esconde as dificuldades emocionais que possuem.

Adoram fazer planos e mais planos, mas dificilmente os colocam em prática. Não são especialistas e não se aprofundam em nada, no entanto, quando se apaixonam por algum trabalho, têm grande satisfação em levá-lo até o fim. Os tipos 7 são falantes, joviais, multifacetados, inteligentes e extremamente criativos. Muitas vezes são classificados como eternas crianças.

Buscam o prazer da liberdade e da felicidade. Têm gula pelas experiências prazerosas e pelos projetos que lhes tragam alegria. Precisam aceitar o lado ruim da vida e estimular a sobriedade e o foco para que se desenvolvam como seres humanos.

8) luxúria - o patrão

A personalidade de pessoas do tipo 8 se relaciona às características como a assertividade, objetividade e eficácia. Seus vícios estão associados à insensibilidade, agressividade e ao perfil autoritário.

Esses indivíduos possuem facilidade em liderar grupos por possuir uma presença imponente e autoritária. São rápidos em determinar as fraquezas alheias e utilizam essa informação para atacar quando necessário. São revoltados e estão sempre em estado de luta. São intensos, ruidosos e algumas vezes são considerados violentos. Sua postura é de certa forma intimidante e conseguem, através da linguagem não-verbal, se mostrar imponentes em um ambiente.

Costumam se sentir injustiçados. Sua sensibilidade à injustiça acaba fazendo com que protejam pessoas que lhes parecem indefesas. Entretanto, são avessos à covardia, ao medo e a tudo que possa parecer uma fraqueza, por isso nunca pedem desculpas.

Suas qualidades são marcantes. São corajosos, observadores, não temem a rejeição e não se importam muito com o que os outros pensam deles. Lutam por seus objetivos e metas, sem abandoná-los com falsos argumentos.

Tudo ao seu redor tem de ser intenso e desafiador. São defensores do certo e errado e fazem tudo em excesso: excesso de brigas, de cobranças, de ambição e de prazeres. Seu desafio é aprender a controlar a si mesmos e dominar o seu desejo pelo poder.

9) preguiça - o mediador

Pessoas do tipo 9 são calmas, mediadoras, flexíveis e carismáticas. Entretanto, o lado negativo de sua personalidade se apresenta em características como a indecisão, a apatia, a dependência e a omissão.

Costumam ser vistas como proteladoras e esquecidas. Possuem dificuldade de ação pois esquecem de que são seres capazes de atuar conscientemente no presente, no aqui e agora. A preguiça é o seu vício principal, mas ela pode ser representada pela excessiva produtividade em atividades secundárias. Isso significa que uma pessoa do tipo 9 pode ser aquela que mais trabalha, entretanto foca as suas energias em coisas e detalhes que não se relacionam ao seu objetivo principal.

Esses indivíduos tentam evitar conflitos, são calmos, pacíficos e expressam serenidade, mesmo não sendo estes os seus sentimentos reais. Despertam confiança e sabem perdoar. Desenvolvem uma sensibilidade aguçada pelas necessidades e interesses dos outros e podem com o tempo fazer com que eles se tornem seu próprio interesse.

Têm grande dificuldade para enxergar suas próprias necessidades e valorizar seus projetos de vida pessoais e sofrem ao perceber que o tempo está passando. A dificuldade em reconhecer suas reais necessidades revela pessoas apáticas, que desenvolveram um estado de anestesia para não sofrerem atritos com a realidade.

Normalmente, não conseguem delimitar seus territórios e não possuem muito interesse em ampliá-los. Não são “ambiciosos” e carecem de apego a coisas materiais. Têm dificuldade em dizer não, quando necessário. Se conformam com facilidade e estão sempre dispostos a ouvir pessoas e se adaptar a situações, para permanecer em paz e viver tranquilamente.

Como forma de evolução, é necessário que o tipo 9 estimule a observação de si mesmo. Ao assumir a responsabilidade pelos seus esquecimentos e erros, aprendendo a se respeitar e a identificar as suas necessidades e prioridades, poderá assumir o controle de sua própria vida.

A tipologia do eneagrama muitas vezes pode parecer dura por ressaltar os defeitos e falhas de cada tipo de personalidade. Por esse motivo, muitas pessoas se sentem relutantes em iniciar a sua auto-análise, com medo de serem tragados pelos próprios vícios. Entretanto, o eneagrama resalta a importância do auto-conhecimento e defende que a única maneira de entrar em contato com a verdadeira essência do ser é a partir do conhecimento, assimilação e controle de seu ego.

2.3 as inteligências múltiplas

A teoria das Inteligências Múltiplas foi desenvolvida pelo psicólogo cognitivo e educacional Howard Gardner, em meados dos anos oitenta, com a ajuda de uma equipe de investigadores e psicólogos da Universidade de Harvard. Essa teoria foi elaborada para complementar o conceito de inteligência mais conhecido pela psicologia cognitiva tradicional, que utiliza uma medida padronizada, conhecida como quociente de inteligência (Q.I.), para avaliar as capacidades cognitivas de uma pessoa.

Os testes de Q.I. foram formalizados por Lewis Madison Terman, em 1916, para determinar a capacidade de indivíduos de interpretar e resolver problemas matemáticos e vocabulares. Eles consistem em uma série de perguntas objetivas que visam medir o que ele chama de “inteligência geral” de uma pessoa. Esse teste passou a ganhar evidência durante a primeira Guerra Mundial quando foi utilizado como forma de recrutamento de soldados. Hoje em dia, ele continua sendo utilizado em diferentes situações e diferentes formatos.

Entretanto, para Gardner, os testes envolvendo o quociente de inteligência se mostravam limitados ao âmbito da lógica, da matemática e da linguística. Dessa forma, características essenciais ligadas ao desempenho desse indivíduo na sociedade eram negligenciadas. Sobre o assunto, o autor comenta:

[...] Os testes de Q.I. predizem o desempenho escolar com considerável exatidão, mas não predizem de maneira satisfatória o desempenho numa profissão depois da instrução formal. Além disso, mesmo que os testes de Q.I. meçam somente as capacidades lógicas ou lógico-linguísticas, nesta sociedade nós sofreremos quase uma “lavagem cerebral” para restringir a noção de inteligência às capacidades utilizadas na solução de problemas lógicos e lingüísticos. (Gardner, 1995, p. 18)

Ao perceber a falha encontrada nos testes de Q.I., Gardner iniciou o estudo de casos de indivíduos que possuíam talentos expressivos mas não se adequavam aos padrões estabelecidos pelo quociente de inteligência. Após analisar e sintetizar os dados obtidos, ele deu início ao desenvolvimento da teoria que envolveria com maior abrangência o que ele considerava ser inteligência.

Para Gardner, a inteligência pode ser definida não só como um atributo inato ao ser humano, mas também como a capacidade de solucionar problemas, elaborar produtos que sejam importantes dentro de um ambiente ou de uma comunidade e atingir objetivos. Ele acrescenta que a capacidade de resolver problemas:

[...] permite à pessoa abordar uma situação em que um objetivo deve ser atingido e localizar a rota adequada para esse objetivo. A criação de um produto cultural [...] é crucial nessa função, na medida em que captura e transmite o conhecimento ou expressa as opiniões ou os sentimentos da pessoa. (Gardner, 1995, p.14)

Portanto, a teoria desenvolvida por Gardner amplia o conceito tradicional de inteligência ao assumir a existência de uma pluralidade de habilidades cognitivas humanas, que se manifestam através de diferentes talentos.

Esse conjunto habilidades cognitivas se apresentam de maneira diferenciada nos indivíduos. Ou seja, cada ser humano possui uma combinação de inteligências que se desenvolvem e modificam ao longo da vida, pelas experiências vividas e por influência de sua personalidade.

Nós acreditamos que os indivíduos podem diferir nos perfis particulares de inteligência com os quais nascem, e que certamente eles diferem nos perfis com os quais acabam. Eu considero as inteligências como potenciais puros, biológicos, [...]. As inteligências funcionam juntas para resolver problemas, para produzir vários tipos de estados finais culturais – ocupações, passatempos e assim por diante.” (Gardner, 1995, p. 15-16)

Dessa maneira, Gardner defende que todas as formas de inteligências estão presentes dentro de um indivíduo. Entretanto, as suas experiências e aptidões podem acabar por desenvolver uma característica de forma mais evidenciada do que outra, tornando aquele indivíduo único. Uma pessoa que possui uma de suas inteligências intensamente desenvolvida pode ser denominada como talentosa.

[...] acreditamos que a competência cognitiva humana é melhor descrita em termos de um conjunto de capacidades, talentos ou habilidades mentais que chamamos de “inteligências”. Todos os indivíduos normais possuem cada uma dessas capacidades em certa medida; os indivíduos diferem no grau de capacidade e na natureza de sua combinação. (Gardner, 1995, p. 20)

Ainda sobre o assunto e sobre a utilização de testes de Q.I. em atividades escolares, Linda Campbell (2000, p.20) acrescenta:

Embora a maior parte das pessoas possua todo o espectro das inteligências, cada indivíduo revela características cognitivas distintas. Possuímos quantidades variadas das inteligências e as combinamos e usamos de maneiras extremamente pessoais. Restringir os programas educacionais ao predomínio de inteligências lingüísticas e matemáticas minimiza a importância de outras formas de conhecimento. Assim, muitos alunos que não conseguem demonstrar as inteligências acadêmicas tradicionais ficam confinados à baixa estima e seus pontos fortes podem permanecer não percebidos e perdidos, tanto para a escola quanto para a sociedade em geral. (Campbell, 2000, p.20)

A reflexão fornecida por Linda Campbell reforça a ideia de que os diferentes talentos podem ser potencializados por meio de estímulos e usados de maneira positiva para o desenvolvimento de uma comunidade. O funcionamento de um sistema leva em consideração a harmonia da presença de todas as possíveis habilidades humanas.

É da máxima importância reconhecer e estimular todas as variadas inteligências humanas e todas as combinações de inteligências. Nós todos somos tão diferentes em grande parte porque possuímos diferentes combinações de inteligências. Se reconhecermos isso, penso que teremos pelo menos uma chance melhor de lidar adequadamente com os muitos problemas que enfrentamos neste mundo. (Gardner, 1995, p. 18).

Portanto, a análise de todos os aspectos apresentados levou Gardner a desenvolver um modelo com sete tipos de inteligência considerados elementares na natureza humana. Essas inteligências estão relacionadas com figuras consideradas importantes dentro de uma sociedade, como sábios, cirurgiões, atletas e artistas. Em um segundo momento, são acrescentados mais dois tipos de inteligência ao modelo inicial proposto pelo autor.

O sistema final é composto pelas nove inteligências apresentadas a seguir:

1) inteligência linguística

A inteligência linguística é marcada pela sensibilidade aos sons, ritmos e significado das palavras e funções da linguagem. Essa habilidade pode ser utilizada para agradar, convencer, estimular e transmitir idéias. Normalmente, esse tipo de inteligência está associado à capacidade de contar histórias e à auto expressão. Gardner associa a inteligência linguística ao talento dos poetas.

Um indivíduo com alta habilidade linguística possui facilidade em lidar com aspectos relacionados à linguagem falada, imita sons, compreende a leitura e a escrita dos outros, aprende através de escuta, parafraseia, interpreta, resume e se recorda do que foi dito e lido. Normalmente, se interessam pelo jornalismo, poesia, narração de histórias, debates e assuntos conectados com a habilidade da comunicação.

2) inteligência lógico-matemática

A inteligência lógico-matemática se baseia na interpretação e avaliação de conceitos abstratos. O processo de resolução de um problema para uma pessoa que possui esse tipo de inteligência é surpreendentemente rápido. Apresentam facilidade em lidar com diversas variáveis ao mesmo tempo e as organizam em teorias e hipóteses com sucesso. Essa inteligência possui uma natureza não-verbal, por isso é muito comum que apresentem a solução de um problema antes mesmo que ele seja articulado.

Indivíduos que apresentam um grau elevado dessa inteligência possuem facilidade com o conceito de quantidade, tempo, causa e efeito, percebem padrões e relacionamentos, usam símbolos para expressar conceitos concretos, realizam estimativas, cálculo de algoritmos, representações de forma gráfica, formulam modelos e constroem argumentos fortes. Na maioria das vezes, se interessam por profissões ligadas à matemática, à computação, engenharia e setores financeiros.

Durante muito tempo, a inteligência lógico-matemática serviu como modelo

para a elaboração dos testes de Q.I. e foi amplamente investigada pela psicologia clássica.

3) inteligência espacial

A inteligência espacial está relacionada com a capacidade de perceber informações visuais e espaciais, transformar e modificar essas informações, recriar imagens e modelos visuais e ser capaz de operar e manobrar os modelos desenvolvidos.

Esse tipo de habilidade também é utilizada por pessoas com deficiência visual através do tato e não dependem exclusivamente do sentido da visão. Ao passar a mão em um objeto, uma pessoa cega entra em contato com a sua dimensão e forma, formulando assim um modelo mental daquilo que não vê.

Pessoas que apresentam a inteligência espacial em abundância tendem a escolher áreas profissionais voltadas para as artes visuais, geografia, engenharia, navegação e medicina (cirúrgica).

A solução de problemas espaciais é necessária na navegação e no uso do sistema notacional de mapas. Outros tipos de solução de problemas espaciais são convocados quando visualizamos um objeto de um ângulo diferente, e no jogo de xadrez. As artes visuais também utilizam esta inteligência no uso do espaço. (Gardner, 1995, p.26).

Outras possíveis habilidades desenvolvidas por pessoas que possuem esse tipo de inteligência são o reconhecimento de fisionomias, objetos, formas, detalhes de cena e registros visuais.

4) inteligência musical

A inteligência musical está associada ao uso de sons como forma de criação, comunicação e compreensão de significados. Envolve também o entendimento de conceitos como tom, timbre, ritmo e harmonia. Normalmente se manifesta através da capacidade de apreciar, compor e produzir peças musicais e diferenciar sons, temas, texturas e timbres.

Pessoas que possuem a inteligência musical desenvolvida apresentam facilidade em ouvir e responder a uma variedade de sons que incluem a voz humana, a música e sons ambientes e os organizam em padrões significativos. Essas pessoas também reagem a estímulos musicais de forma sinestésica e emocional.

Pessoas com altos níveis de inteligência musical tendem a procurar por atividades relacionadas ao universo da música e costumam se tornar compositores, maestros, engenheiros de áudio e instrumentistas.

5) inteligência corporal-cinestésica

A inteligência corporal-cinestésica envolve a capacidade de resolver problemas e elaborar produtos utilizando o corpo. Pessoas que possuem essa habilidade desenvolvida demonstram destreza no trabalho realizado com movimentos motores, reagem a ambientes e sistemas físicos e conseguem reproduzir movimentos corporais através da observação.

Esse tipo de inteligência envolve o uso do corpo todo ou de partes do corpo para resolver problemas. As principais atividades relacionadas à essa inteligência são o controle sobre a coordenação motora e a capacidade de manipular objetos. Normalmente, pessoas que possuem esse tipo de inteligência realizam atividades relacionadas à dança, esporte e construção.

6) inteligência interpessoal

A inteligência interpessoal envolve a capacidade de reconhecer e fazer distinções entre os sentimentos, as crenças e as intenções dos outros, agir em função deles e moldá-los, para o bem ou para o mal. Ou seja, é a habilidade de compreender, dialogar e lidar com o sentimento dos outros. Essa característica está relacionada com a presença da empatia.

Pessoas com habilidades interpessoais desenvolvidas, também conseguem se comunicar verbal e não verbalmente e são muito eficientes na criação de modelos sociais. Costumam assumir o papel de professores, terapeutas, vendedores e políticos.

7) inteligência intrapessoal

A inteligência intrapessoal está relacionada com a noção que um indivíduo tem sobre seus próprios sentimentos, intenções e motivações e com a sua capacidade de auto-conhecimento. É a capacidade de formar um modelo acurado de si mesmo e utilizar esse modelo para operar efetivamente na vida.

A manifestação dessa inteligência se torna muito importante em uma sociedade, uma vez que estimula as pessoas a compreender e desenvolver seus verdadeiros potenciais. Indivíduos com esse tipo de inteligência costumam operar de maneira individual e independente, mas procuram formas de comunicar os seus sentimentos para ajudar outras pessoas.

8) inteligência naturalista

A inteligência naturalista foi acrescentada recentemente ao modelo original criado por Gardner. Ela representa a capacidade de reconhecimento da fauna e da flora e a habilidade de identificar, observar, catalogar, categorizar e classificar objetos em uma série.

Pessoas com a inteligência naturalista aflorada possuem interesse em entender como as coisas funcionam, apresentam cuidado com os habitantes do mundo natural e gostam de identificar padrões que compõem o nosso ambiente. Com frequência, se identificam com áreas relacionadas à biologia, química, botânica e ecologia.

9) inteligência existencial

A Inteligência existencial ainda é colocada de forma relutante no modelo de Gardner por possuir uma natureza associada à religião e à espiritualidade. Está relacionada à capacidade de fazer perguntas e encontrar respostas sobre si mesmo, sua origem e seu fim. Indivíduos que possuem essa inteligência costumam levantar questões acerca da vida, da morte e do universo e conseguem ponderá-las de forma construtiva.

Essa inteligência costuma ser associada à líderes religiosos, grandes pensadores, metafísicos e filósofos.

O desenvolvimento de cada um dos tipos de inteligência apresentados está ligado ao potencial latente de cada indivíduo de aprimorar suas virtudes. Entretanto, essas habilidades podem ser utilizadas tanto para o bem de uma sociedade quanto para o benefício próprio de uma pessoa.

3 A HISTÓRIA

“A percepção do desconhecido é a mais fascinante das experiências. O homem que não tem os olhos abertos para o misterioso passará pela vida sem ver nada.”

Albert Einstein

O destrinchamento dos conceitos apresentados fornece algumas diretrizes para a realização do projeto. A principal delas, relacionada à jornada do herói, indica que a utilização da estrutura desenvolvida por Campbell realiza um importante papel no processo de identificação dos observadores com a história. Logo, surge a necessidade de apresentar a narrativa através do sistema de passos do monomito.

Além disso, a análise do eneagrama e da teoria das inteligências múltiplas fornece informações sobre as possíveis formas de manifestação das características relacionadas à natureza humana, tornando-se assim fundamental para a elaboração do perfil de cada uma das sociedades desenvolvidas. Dessa forma, o observador também consegue identificar quais delas se parecem mais com o seu próprio perfil.

O desenvolvimento da narrativa se dá de forma poética e descreve a jornada do personagem principal através da mistura do uso de metáforas e situações imaginárias, com o embasamento técnico em fatos reais. A apresentação das etapas se dá de maneira descentralizada, através do uso de diferentes perspectivas que se complementam entre si, dando sentido à história e estimulando uma relação de descoberta com o observador.

Por fim, a sensação de imersão em um mundo desconhecido acaba prendendo a atenção do observador através da curiosidade e faz com que ele se sinta estimulado a explorar os detalhes do universo criado.

3.1 a missão

“É preciso sair da ilha para ver a ilha”

José Saramago

A apresentação do contexto no qual se desenvolve a história segue a tendência metafórica da estrutura dos contos e mitos. Ao situar o desenrolar da narrativa no espaço sideral, “Cosmonauta” promove o distanciamento das interações sociais

conhecidas pelo observador para que o processo de análise se dê livre de barreiras sociais e culturais.

Esse contexto também possibilita uma maior liberdade poética dos acontecimentos, pois assume que o observador estabeleça uma relação imparcial e livre de preconceitos com as situações apresentadas e com as decisões tomadas pelo personagem principal.

Dessa forma, a figura do cosmonauta é apresentada em seu mundo comum, como um membro operante da Estação Espacial Internacional (EEI), que está prestes a partir em uma missão espacial. Essa missão representa, então, a motivação para o início da jornada do protagonista.

A missão “Cosmos” é uma operação de manutenção de equipamentos espaciais controlados pela Estação Espacial Internacional. Ela tem como objetivo a instalação de uma nova lente no telescópio espacial “Nova” para que suas atividades possam ser potencializadas.

O telescópio fictício “Nova” seria o recurso utilizado por pesquisadores para coletar informações mais significativas e precisas acerca do fenômeno das Supernovas. Ele se encontraria em órbita heliocêntrica, similar à do telescópio espacial Kepler e, no momento em que se dá a narrativa, estaria localizado em posição ideal para a realização da operação.

A motivação por trás da missão “Cosmos” é a iminência de um evento espacial nunca antes visto, conhecido como Hipernova, que nada mais é que uma Supernova de grande proporção.

Supernova é o termo que se dá ao fenômeno produzido quando estrelas de grande dimensão entram em colapso no fim do seu ciclo de vida⁰². Esse fenômeno gera uma grande explosão que dispersa matéria e luz nos arredores de seu local de origem, deixando para trás uma pequena estrela de maior densidade ou gerando uma singularidade no espaço-tempo. Quando visto através das lentes de telescópios, fornece belíssimas imagens do funcionamento do universo e, apesar de simbolizar a morte de uma estrela, pode ser associado ao processo natural de criação de novos sistemas solares.

02. <http://www.nasa.gov/audience/forstudents/5-8/features/nasa-knows/what-is-a-supernova.html>

A Hipernova, de acordo com teóricos, ocorre quando a massa da estrela do sistema é excepcionalmente grande. O colapso de uma estrela desse porte origina uma explosão tão grande que, instantaneamente, forma-se um buraco negro, que emite dois jatos de plasma na velocidade da luz.

Não há registros de observações de Hipernovas e até hoje esse fenômeno ainda é considerado como hipotético. Entretanto, estudiosos acreditam que existe um sistema solar na iminência do colapso, que pode se adequar aos requisitos listados. O nome de sua estrela é Eta Carinae e está localizado na constelação Carina, a 7.500 anos-luz de distância. Supõe-se que o colapso dessa estrela se dará nos próximos anos e será tão grandioso que poderá ser visto a olho nu do planeta terra.

O registro detalhado desse fenômeno justifica, então, a partida da missão “Cosmos”, rumo ao desenrolar da narrativa.

3.2 os personagens

3.2.1 a EEI

A história começa com a apresentação da Estação Espacial Internacional (EEI), que é um laboratório espacial real, formado pela união das mais conhecidas agências espaciais do mundo⁰³. Esse laboratório se encontra em órbita baixa ao redor da Terra e desenvolve diversos programas espaciais e experiências científicas por sofrer de forma mais amena as consequências da força da gravidade.

O papel da Estação Internacional na história é de significativa importância pois é através dos olhos dela que a missão e sua tripulação são apresentadas e acompanhadas. Apenas essa estação possui as ferramentas necessárias para contato com a figura do cosmonauta.

Alguma agências espaciais fornecem de forma pública um relatório detalhado das missões que acompanham. Da mesma maneira, “Cosmos” é observada e assessorada pela EEI, que é responsável por fornecer e atualizar informações sobre o andamento da operação.

03. https://www.nasa.gov/mission_pages/station/main/index.html

3.2.2 o computador de bordo

A segunda figura importante na narrativa é o computador de bordo da missão, que é apresentado como “Estação de Lógica e Inteligência Sistêmica (E.L.I.S.)”. Esse computador de bordo é responsável pela administração de todos os sistemas eletrônicos da nave, bem como pelo fornecimento de suporte técnico à toda a sua tripulação.

“E.L.I.S.” é uma tecnologia avançada de inteligência artificial e possui dois importantes papéis na construção da narrativa. O primeiro deles é o de estabelecer a comunicação entre o cosmonauta e a Estação Espacial Internacional. Essa tecnologia é capaz de resolver problemas de forma rápida, encontrando soluções que não seriam normalmente pensadas por humanos.

O segundo e mais complexo papel de E.L.I.S. é o de manter a sanidade mental do cosmonauta que, ao se deparar com situações que considerava impossíveis, necessita de “alguém” que o ajude a distinguir o que é realidade e que o faça recordar de onde veio. Ao longo da narrativa, registra os depoimentos do cosmonauta acerca das situações apresentadas.

3.2.3 o cosmonauta

A terceira figura apresentada é o personagem central da história, o cosmonauta. Essa figura representa um membro da Estação Espacial Internacional, formado em Engenharia Espacial com aptidões para comandar e atingir os objetivos da missão “Cosmos”. Devido ao baixo grau de dificuldade atribuído à operação, é também o único tripulante vivo da missão.

O cosmonauta assume na narrativa o papel do herói, que de forma inusitada se encontra no meio de uma jornada de auto-conhecimento em busca da evolução. É através dele que se dá a relação de indentificação com o observador.

Para que esse processo de identificação aconteça, é necessário que o observador projete neste personagem suas próprias características, vontades e personalidade. Dessa forma, através da empatia, o observador se vê imerso na história, traçando os mesmos caminhos do herói e descobrindo junto com ele os mistérios do universo encontrado.

O perfil do cosmonauta, portanto, precisa ser apresentado de maneira cautelosa, sem que fiquem claras as suas características pessoais como idade, etnia, etc. Sendo assim, tudo o que se sabe sobre o herói são o seu sobrenome, a sua patente e a formação que o levou até a missão “Cosmos”:

Comandante C. Fernandes

Núcleo de Eng. Espacial

Missão Cosmos

Para manter essa cautela, na apresentação do personagem não foram especificadas informações relacionadas ao seu gênero. Para que isso ocorresse, foram evitados durante o desenvolvimento dos textos o uso de artigos que pudessem tendenciar o pensamento do observador.

Para estimular a sensação de mistério e curiosidade, as outras informações acerca do personagem são deixadas por conta do processo de imaginação gerado pelo observador, ao acompanhar os diferentes passos da história.

3.3 os 12 passos da jornada do herói

Como determinado anteriormente, a estruturação da narrativa deve seguir os mesmos passos propostos por Joseph Campbell, na Jornada do Herói. São eles:

1) mundo comum

Em meio à preparação para a partida da missão “Cosmos”, a Estação Espacial Internacional fornece publicamente as informações acerca da operação. Ela explica o motivo principal da missão, apresenta o telescópio “Nova”, descreve os fenômenos envolvidos e a trajetória estimada pela nave e apresenta o comandante e a tecnologia que fazem parte de sua tripulação.

Em seu primeiro relatório, a EEI convida o público a participar da missão, acompanhando a sua trajetória até a realização de seu objetivo: a troca de lentes do telescópio “Nova”.

Nesse momento, o pensamento do comandante está focado no seu treinamen-

to, no cumprimento do objetivo da missão e na sua rotina de preparação para entrar em espaço aberto.

2) chamado à aventura

A missão “Cosmos” parte em direção ao telescópio “Nova”. A EEI recebe da E.L.I.S. o primeiro relatório do comandante, que indica que todos os processos estão correndo normalmente.

No momento em que era esperado o recebimento do segundo relatório da missão, a equipe técnica da EEI constata que todas as formas de comunicação com a nave foram interrompidas. Não é possível saber ao certo o que aconteceu com a nave, por isso são iniciados procedimentos de segurança e busca.

Dentro da nave, o comandante nota a leitura alterada da quantidades de raios X nas redondezas do local de encontro com o telescópio “Nova” e percebe que algo está errado. Percebe, em seguida que as comunicações foram interrompidas e sente a necessidade de recorrer ao computador de bordo para uma leitura mais detalhada da situação.

E.L.I.S. registra a alteração percebida, mas indica que o distúrbio não é suficiente para que haja perigo à missão. Para o comandante, a sensação é de inquietação. Ele reflete sobre quais seriam os possíveis motivos para essa alterações.

3) recusa ao chamado

A Estação Espacial consegue ter acesso ao registro de E.L.I.S. que indica, a percepção das alterações, entretanto, continua sem comunicação com a nave. Com a ajuda dos outros telescópios e sondas ao seu serviço, a equipe da EEI captura imagens do local onde a nave deveria encontrar o telescópio “Nova”, constatando, também, o aumento das alterações de radiação indicadas pelo computador de bordo.

Para o comandante, a ausência de comunicação com a Estação Espacial e o agravamento do problema registrado se torna preocupante, fazendo com que ele considere duas possibilidades: abortar a missão, comprometendo os obje-

tivos de sua jornada espacial, ou seguir adiante, conforme previsto, potencialmente colocando a sua vida em risco. Sua intuição o faz ficar inquieto.

4) encontro com o mentor

O comandante decide seguir em frente com a missão, mesmo sem saber exatamente as condições que vai enfrentar. Depois de um tempo, ele repara estranhas manifestações ocorrendo perto da nave.

Em seguida, ocorre uma singularidade, um evento inexplicável que toma proporções maiores que o comandante poderia imaginar. Nesse momento, ele constata que não há nada que possa ser feito, solta o controle da nave e deixa que ela se perca no horizonte de eventos.

Enquanto isso, a equipe técnica da Estação Espacial constata o desaparecimento da nave de seus radares.

5) travessia do limiar

Há um momento de calma após o acontecido. O comandante nota que está em um lugar desconhecido e que a nave não está mais no local onde deveria estar. Ao consultar o computador de bordo, vê as coordenadas espaciais e percebe que, por mais improvável que a situação lhe pareça, está muito, muito longe do seu local de origem. O grande vazio se mostra aterrorizante.

Enquanto isso, E.L.I.S. continua tentando entrar em contato com a estação espacial, enviando diferentes tipos de sinais para que algum deles consiga ser captado.

Em outra galáxia, a Estação Espacial recebe um fraco sinal numérico, que seus tripulantes suspeitam ser uma coordenada espacial.

6) testes, aliados e inimigos

O comandante, apesar de estar desorientado, percebe que a nave está próxima de um sistema planetário. Enxerga sua estrela e um dos planetas que a circunda. Nesse momento, começa a questionar se o que está vendo é real.

E.L.I.S. Inicia a sua análise e constata que tudo o que estão vivendo é mesmo real. Consegue, também, detectar a possibilidade de vida naquele sistema e sugere que o planeta avistado seja explorado.

O comandante, então, direciona a nave ao planeta e segue rumo ao seu primeiro encontro com sociedades extraterrestres.

Enquanto isso, A EEI interpreta a fraca mensagem fornecida por E.L.I.S. e direciona seus satélites e telescópios para as coordenadas indicadas. Apesar de não entender o que aquilo significa, em seus boletins, a equipe técnica da estação fornece informações detalhadas sobre o funcionamento do sistema solar localizado.

O mesmo processo se repete oito vezes, promovendo oito encontros do comandante com sociedades diversas. Ao final de cada um deles, são registrados depoimentos fornecidos pelo comandante, descrevendo suas impressões.

7) aproximação do objetivo

O comandante inicia o que seria o caminho para o último encontro. Entretanto, esse encontro se mostra diferente dos outros. Surge no personagem um sentimento de pertencimento e ele sente que as trocas que sofreu durante o caminho o completaram como ser humano. Não sente medo.

A EEI segue relatando o funcionamento dos sistemas solares. Dessa vez, nota que as coordenadas apontam para um sistema em vias de colapso.

8) provação máxima

O sistema solar no qual o comandante se encontra começa a ruir. O sentimento de conformidade começa a se esvaír ao passo que o personagem percebe que sua missão ainda não foi cumprida. Sente que de nada adiantou a sua jornada se ela não puder ser passada para outras pessoas.

Nesse momento, ele não sabe se conseguirá sobreviver à situação na qual se encontra, mas sente que o universo pode conspirar a seu favor.

9) recompensa

Outra singularidade acontece, transportando a nave para o local inicial da história. Após um breve momento de reflexão sobre a possibilidade de tudo aquilo ter sido um sonho, o comandante revisa seus depoimentos e constata que tudo o que viveu foi realidade. Sente-se satisfeito por estar de volta ao mundo que conhece e privilegiado pelas coisas que viu e aprendeu.

10) caminho de volta

A Estação Espacial Internacional, finalmente, retoma o contato com a missão. São feitos os ajustes de rota e a nave toma o caminho de volta para a sua base espacial. Em seus boletins, a EEI comunica que a nave foi encontrada e que a sua tripulação continua intacta.

11) ressurreição

O clímax da história acontece quando o comandante retorna para a estação espacial. Lá, ele apresenta os seus depoimentos e os registros às autoridades responsáveis. Seu grande desafio é fazer as pessoas acreditarem no seu relato.

A equipe da EEI analisa as informações apresentadas pelo comandante. Nesse momento, dois processos são iniciados. O primeiro é o processo de aceitação das pessoas que acreditam no relato e o segundo é o processo de negação daqueles que permanecem céticos.

12) retorno com o elixir

A EEI compila todas as informações apresentadas e dá início a um estudo mais aprofundado sobre a vida, as sociedades e as relações existentes nos sistemas solares envolvidos.

Por fim, o comandante sente que cumpriu a sua missão e segue o seu caminho, com a certeza de que teve grandes realizações em sua vida.

A narrativa descrita pode ser acompanhada pela imagem a seguir (Figura 1):

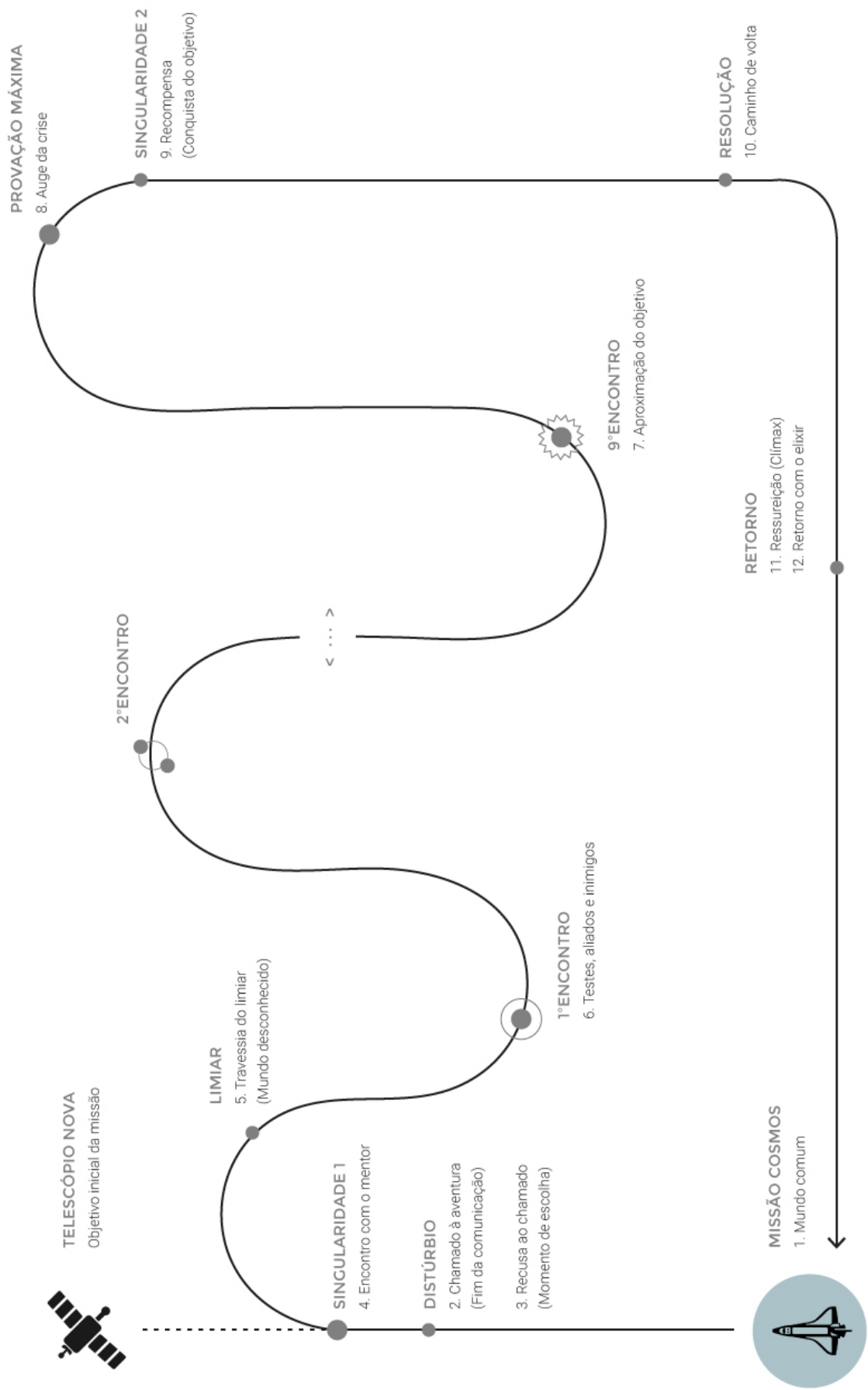


FIGURA 1, Os doze passos da Jornada do Herói.

3.4 as sociedades

“O encontro de duas personalidades assemelha-se ao contato de duas substâncias químicas: se alguma reação ocorre, ambos sofrem uma transformação.”

Carl G. Jung

A revisão teórica deste trabalho fornece dois principais sistemas de classificação de personalidade e virtudes humanas. A análise desenvolvida acerca deles aponta que as características apresentadas por ambos carregam faces de uma mesma essência humana.

De um lado, o Eneagrama promove o processo de identificação a partir do reconhecimento de vícios associados à personalidade, mas que a personalidade é apenas uma máscara que esconde virtudes que se conectam com a essência. Do outro, a teoria das Inteligências Múltiplas defende que existem potenciais latentes dentro de cada um de nós, que podem ser desenvolvidos na forma de inteligências.

O estudo comparativo dos dois conceitos, entretanto, estabelece uma relação muito mais forte entre cada uma de suas características. Foi possível perceber que pessoas classificadas em determinados tipos eneagramáticos apresentavam a tendência a desenvolver o mesmo tipo de inteligência. Aparentemente, o desenvolvimento da inteligência vem para tornar mais fácil a realização de processos que estão associados a características da personalidade.

Portanto, o desenvolvimento dessa ideia culminou no pareamento de cada um dos tipos eneagramáticos com a manifestação de uma inteligência múltipla:

- 1) raiva + linguística
- 2) orgulho + interpessoal
- 3) engano + corporal-cinestésica
- 4) inveja + espacial
- 5) avareza + intrapessoal
- 6) medo + naturalista
- 7) gula + lógico-matemática
- 8) luxúria + musical
- 9) preguiça + existencial

Partindo do pressuposto que cada encontro do personagem principal com uma sociedade simboliza um sistema de trocas entre organismos “irritáveis” e a assimilação de uma virtude, e que os nove pareamentos englobam as diversas faces da natureza humana, podemos concluir que, ao fim da jornada, o cosmonauta totaliza o seu processo de auto-conhecimento, saindo dele um ser humano evoluído.

O desenvolvimento de cada uma das sociedades assume a presença de características manifestadas de forma exagerada. Além disso, muitas das situações retratadas se distanciam tanto do contexto do nosso planeta que causam a sensação de estranhamento.

Para neutralizar essa sensação e conferir mais credibilidade à história, cada uma das sociedades foi alocada em um sistema planetário real, que conta com informações coletadas pelas grandes agências espaciais e seus telescópios.

Os aspectos físicos de cada um dos sistemas são importantes fatores para o desenrolar da história e acabam influenciando a organização social de suas comunidades. Dessa forma, a partir dos pareamentos apresentados e da associação de cada um deles com sistemas solares reais, as seguintes sociedades foram desenvolvidas:

1) raiva e inteligência linguística

A primeira sociedade encontrada está situada na constelação *Libra*, a aproximadamente 20 anos-luz da Terra. Ela habita o planeta Gliese 581 c, que orbita a anã vermelha, Gliese 581.

A órbita de seu planeta se encontra em um estado peculiar de rotação sincronizada, ou seja, uma de suas faces está sempre voltada para o seu sol e a outra está sempre voltada para a escuridão cósmica. Esse estado orbital se assemelha à órbita de nossa lua.

Sua órbita peculiar traz duas importantes consequências físicas para o planeta. A primeira delas é a grande amplitude térmica, uma vez que apenas um de seus lados recebe o calor de sua estrela mãe e o outro não recebe nenhum tipo de aquecimento. O segundo é a reduzida zona habitável, situada entre as duas faces do planeta.

Ao avistar o planeta, é possível perceber a situação térmica em cada uma de suas extremidades. Um de seus lados está completamente congelado e o outro encontra-se em chamas. Dessa forma, a possibilidade de vida encontra-se situada na zona do crepúsculo, que recebe sempre a mesmas quantidades de luz e calor.

A sociedade que habita Gliese 581 c não consegue distinguir a passagem do tempo, que é medida e controlada pelo governo. Possui como traço de personalidade a extrema organização e comprometimento com suas atividades. É constituída por indivíduos extremamente trabalhadores.

Entretanto, foi descoberto um sistema de corrupção, infiltrado dentro do governo. Algumas instituições estavam manipulando o tempo da jornada de trabalho para explorar as capacidades físicas de seus trabalhadores.

A desonestidade descoberta feriu tanto a manutenção da ordem estabelecida que que essa sociedade passa atualmente por um período de revolta social e instabilidade política. São observados verdadeiros ataques de fúria por parte dos indivíduos que se sentem injustiçados.

Os diversos debates políticos não chegam a um fim. Extremamente eloquentes e coerentes, as diferentes correntes políticas defendem os seus ideais tão bem que resta a dúvida sobre quem fala a verdade ou quem manipula informação para benefício próprio.

2) orgulho e inteligência interpessoal

A segunda sociedade encontrada está situada na constelação *Cygnus*, a aproximadamente 4.460 anos-luz da Terra. Ela habita os planetas Kepler-223 b e Kepler-223 c, que orbitam a anã laranja, Kepler-223.

Os planetas estão situados em um sistema planetário binário e a constituição de suas órbitas geram o que é chamado de ressonância orbital. Isso significa que por girarem em torno de si mesmos, os planetas constantemente estão em estado de eclipse solar.

Os planetas gêmeos vivem uma realidade duplicada, ou seja, cada indivíduo em um deles possui uma réplica perfeita no outro. No dia-a-dia, a presença de um eclipse gera um estranho fenômeno cósmico: o planeta situado na escuridão entra em estado de dormência e o indivíduo do planeta iluminado toma as rédeas das ações de suas réplicas.

São indivíduos que possuem como traço de personalidade a empatia e o carisma e, por estarem constantemente interferindo na vida de outros, desenvolveram a habilidade de compreender, dialogar e lidar com o sentimento de seus semelhantes. Entretanto, o poder efetivo de manipulação das ações alheias acabou gerando um espírito competitivo entre as réplicas. O sucesso da disputa é medido com base na quantidade de conquistas realizadas que interferem na vida do seu “outro eu”.

Encontram-se presos à ideia de serem admirados e reconhecidos pelas suas duplicatas.

3) vaidade e inteligência corporal-cinestésica

A terceira sociedade encontrada está situada na constelação *Scorpius*, a aproximadamente 1.000 anos-luz da Terra. Ela habita o planeta Wasp-17 b, que orbita a anã amarelada, Wasp-17.

O planeta Wasp-17 b faz parte de uma categoria interessante de planetas chamada “planetas inchados”. Isso significa que o planeta possui boa parte da sua massa em estado gasoso, fato que gerou a sua grande expansão de tamanho.

Além de ser um dos maiores planetas conhecidos, a sua órbita retrógrada indica que Wasp-17 b provavelmente migrou de outro sistema estelar até se estabilizar com a estrela Wasp-17.

A população de Wasp-17 b é extremamente dedicada e eficiente. Seus membros valorizam a eficiência no trabalho e são muito exigentes com o seu desempenho. Ao entrar em harmonia com as suas atividades corporais, se transportam para um estado mental de foco absoluto, que produz uma aura colorida em seus indivíduos. Entretanto, a necessidade excessiva de obterem admiração

exige que manipulem de forma dissimulada e desonesta situações para atingirem esse estado.

Em uma metáfora comparativa com seus habitantes, Wasp 17 b parece ser um astro grandioso e exuberante por fora, mas sua densidade é tão baixa que se pudesse ser colocado no meio do oceano, boiaria.

4) inveja e inteligência espacial

A quarta sociedade encontrada está situada na constelação *Crater*, a aproximadamente 280 anos-luz da Terra. Ela habita o planeta HD 96167 b, que orbita a subgigante amarela HD 96167.

O planeta HD 96167 b possui uma das órbitas planetares mais excêntricas já registradas. A excentricidade é definida pelo quanto a órbita se distancia de um círculo perfeito e se aproxima de uma elipse. Isso significa que esse planeta enfrenta rigorosas estações do ano e diferenças climáticas.

Outra característica interessante desse planeta, é a grande quantidade de luas que o orbitam. Esses astros, juntamente com as rigorosas condições térmicas do planeta, geram um grande efeito no temperamento de sua sociedade como, por exemplo, excessivas alterações de humor.

Seus habitantes são desbravadores naturais e passam a maior parte do tempo em busca de terras e espaços que possam ser conquistados. Entretanto, almejam a conquista alheia, pois ela sempre parece mais interessante que sua própria.

São, também, na arte, extremamente criativos e talentosos. Procuram eternizar seus êxitos, produzindo marcas em seus corpos para que todos possam vê-las. Mas, por mais que tentem o contrário, continuam se sentindo vazios. Essas marcas são eternas na pele, mas não são profundas o suficiente para atingir seus corações.

5) avareza e inteligência intrapessoal

A quinta sociedade encontrada está situada na constelação *Chamaeleon*, a

aproximadamente 160 anos-luz da Terra. Ela habita o planeta interestelar, Cha 110913, que orbita livremente no espaço.

Planetas interestelares, também chamados de planetas órfãos, são astros que vagam pelo universo sem estarem associados à uma estrela. Acredita-se que Cha 110913, um desses planetas órfãos, tenha sido ejetado de seu sistema solar de origem e esteja vagando desde então na imensidão cósmica.

Por não estar conectado à uma estrela, são muito escassas as fontes de luz e calor nesse planeta. A olho nu, parece uma grande massa escura sem vida. Entretanto, ao se alcançar a superfície, observa-se a presença de uma forma muito peculiar de vida.

Os habitantes de Cha 110913 são seres extremamente introvertidos e reservados. Focam as suas energias na coleta de conhecimento e são tão conscientes dos próprios valores e sentimentos que ao longo do tempo se tornaram auto-suficientes. Suas interações sociais se limitam apenas à troca de conhecimento, quando é extremamente necessário.

Sua aversão ao contato é tão grande que acabaram desenvolvendo uma espécie de exoesqueleto que garante que todos estejam a uma distância segura de seus corpos. O único momento em que dois corpos dividem o mesmo espaço é durante a reprodução que se dá por bipartição. Mesmo assim, o desconforto da proximidade é tanto que nunca mais repetem o processo.

A densa atmosfera de Cha 110913 exerce um grande papel na manutenção da temperatura do planeta, evitando que a energia se dissipe para o espaço. Ao longo do tempo, essa sociedade aprendeu a sobreviver através do uso da observação e do planejamento. Desenvolveram, também, diversas técnicas para a obtenção de energia da única fonte de calor à qual tem acesso: seu próprio núcleo.

6) medo e inteligência naturalista

A sexta sociedade encontrada está situada na constelação *Lupus*, a aproximadamente 460 anos-luz da Terra. Ela habita um dos planetas do sistema SAO 206462, que está localizado em um dos braços de seu disco circumestelar.

O disco de material estelar que rodeia SAO 206462 d esconde a grande quantidade de planetas que o sistema possui. A força gravitacional exercida pela anã branca, que sustenta o sistema é tão grande que gera um movimento de convergência que aproxima cada vez mais os seus planetas em sua direção. O aumento gradativo da proximidade da estrela limita o tempo de vida de cada planeta. Ao observar esse sistema, é possível notar a ligeira transição do tom amarelado de um planeta habitável para o tom alaranjado de um planeta inóspito.

É nesse contexto que vivem os habitantes de SAO 206462 d. Sua vida é um estado constante de alerta, pois focam suas vidas preparando-se para qualquer tipo de cenário perigoso.

Temem o futuro. Por isso utilizam suas profundas habilidades em observar padrões da natureza para detectar o momento ideal para migrarem ao próximo planeta do sistema. O fato de possuírem esse costume poderia indicar uma relação de descaso com o planeta temporário, mas diferente disso, respeitam o ambiente no qual se encontram e nunca tiram dele mais do que ele pode oferecer.

7) gula e inteligência lógico-matemática

A sétima sociedade encontrada está situada na constelação *Cancer*, a aproximadamente 40 anos-luz da Terra. Ela habita o planeta 55 Cancri e, que orbita a anã amarela 55 Cancri.

A constituição física de 55 Cancri e é formada principalmente por alótropos de carbono. As suas condições de temperatura e pressão provocaram ao longo do tempo a organização mais complexa das moléculas de seus elementos. Isso significa que cerca de um terço do planeta, em sua maior parte, a superfície, é constituído por diamante.

Os habitantes de 55 Cancri e, possuem a imensa facilidade de entender e decifrar sistemas complexos. Gostam de lidar com vários problemas ao mesmo tempo, analisando todos os tipos possíveis de soluções.

Encaram a vida como um jogo empolgante de lógica, onde tudo é possível, até

que se prove o contrário. Para eles, nenhum dia é igual ao outro e sentem um grande prazer em acordar e poder viver a aventura novamente.

Entretanto, costumam se perder na grande quantidade de informações e conceitos que coletam e, por isso, estão sempre longe de alcançar seus objetivos.

8) luxúria e inteligência musical

A oitava sociedade encontrada está situada na constelação *Cygnus*, a aproximadamente 150 anos-luz da Terra. Ela habita o planeta HD 188753 Ab, que orbita HD 188753 A, a estrela principal do sistema.

Esse planeta pertence ao sistema trinário de estrelas HD 188753. Cada uma delas possui um tamanho e uma nuance de cor diferente das outras. Um objeto situado em sua superfície avermelhada projetará três diferentes sombras.

A sociedade que habita HD 188753 Ab é movida principalmente por suas paixões. Vive tudo de forma muito intensa e suas emoções, quando afloradas, promovem a vibração de cada uma das moléculas de seus corpos, produzindo sons e melodias.

Se ao longo do dia o estado de emoção desses seres produz música, o entardecer é marcado por uma grande sinfonia, pois nada se compara à beleza gerada pelo “pôr de três sóis”.

9) preguiça e inteligência existencial

A última sociedade encontrada está situada na constelação *Canis Major*, a aproximadamente 400 anos-luz da Terra. Ela habita o planeta HD 47536 b, que orbita a gigante vermelha HD 47536.

O sistema HD 47536 se encontra à beira do colapso. O processo de morte de uma estrela envolve a queda de sua temperatura e a expansão de sua matéria, até o ponto no qual sua gravidade não consegue se manter.

Entretanto, os habitantes desse planeta azulado permanecem calmos. Há muitos anos vêm refletindo sobre as leis naturais da vida e acreditam que tudo tem

o seu começo, meio e fim. Essa crença vem de uma postura de conformidade acerca de como as coisas funcionam. Essa é a única certeza que possuem na vida, o resto é uma grande indecisão.

Apesar de serem muito serenos, são seres extremamente produtivos e investem muita energia nos detalhes que rodeiam as suas atividades. Entretanto, levam muito tempo para perceber o que é realmente essencial em suas vidas.

Levando em conta a energia que conseguem investir nas coisas, se um dia decidissem juntar forças, seriam as pessoas mais indicadas para criar um plano que pudesse salvar a sua espécie da extinção. Mas infelizmente, até decidirem fazê-lo, seria tarde demais.

Todos os dias ao olharem para o céu, vêem o grande aviso vermelho em forma de estrela que os recordam da iminência do fim.

3.5 as perspectivas

Um dos objetivos do projeto é o estímulo à imersão do observador na história, através da curiosidade. Para que isso seja promovido, a narrativa apresentada pelos doze passos da jornada do herói é dividida em três perspectivas, ou pontos de vista, que contam a história através de diferentes ângulos.

Cada perspectiva contém parte da informação. Dessa forma, ao explorar cada um dos pontos de vista, o observador encontrará informações que complementarão e proporcionarão sentido umas as outras, dando a ele uma visão geral dos acontecimentos narrados.

Esse tipo de descentralização da informação, estimula também o observador a explorar o produto de acordo com as suas vontades e interesses, dando a ele a liberdade de seguir o próprio caminho e estabelecer as próprias conexões, tornando a experiência única para cada pessoa.

As perspectivas escolhidas para abordar a história foram:

1) perspectiva ontológica

Reflete o ponto de vista da Estação Espacial Internacional e, além de fornecer informações científicas sobre os sistemas solares envolvidos na história, apresenta os personagens, a missão e os eventos ao mundo. Representa a abordagem técnica e impessoal da história, pautada em fatos e na ciência.

2) perspectiva psicológica

Reflete o ponto de vista do personagem principal, o cosmonauta. Apresenta o relato de suas experiências concretizadas em forma de depoimentos e ilustra as suas emoções e aprendizado. Representa a abordagem sentimental da história.

3) perspectiva lógica

É uma compilação dos relatos fornecidos pelo cosmonauta e dos boletins fornecidos pela Estação Espacial Internacional. São materializados em um sistema “secreto” que visa o aprofundamento dos estudos das sociedades encontradas, como um banco de dados.

4 O PRODUTO

Uma vez concretizada a estrutura narrativa através da definição dos personagens, da delimitação dos doze passos da jornada do herói e da criação das sociedades encontradas ao longo da história, torna-se necessária a análise de diferentes tipos de linguagens textuais e visuais, que poderiam servir como base para o desenvolvimento do produto.

Além do estudo das possíveis linguagens utilizadas, tornam-se necessárias, também, que sejam discutidas as futuras possibilidades do projeto. Com base nelas, são determinadas as plataformas finais utilizadas, bem como a sua estrutura de funcionamento.

4.1 análise de linguagens

4.1.1 codex seraphinianus

“Codex Seraphinianus” é uma enciclopédia ilustrada de um mundo imaginário⁰⁴. Desenvolvida pelo artista e arquiteto italiano Luigi Serafini entre 1976 e 1978, contém mais de mil desenhos que contam a história desse mundo inusitado de forma detalhada através de um texto indecifrável.

A misteriosa escrita encontrada ao longo do livro não se relaciona com nenhum tipo de escrita conhecida pela humanidade e foi desenvolvida pelo autor de forma que não pudesse ser decodificada. Ela percorre o livro inteiro, expressando seções, tópicos, legendas e esquemas.

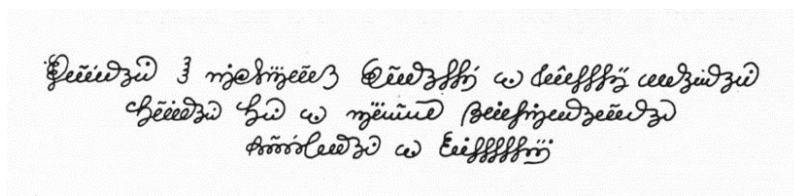
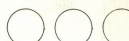


FIGURA 2, Linguagem - Codex Seraphinianus, Luigi Serafini.

A combinação visual entre as ilustrações desenvolvidas e a linguagem criada pelo autor, convidam o leitor a decifrar o elaborado sistema de símbolos ao fazer associações com conceitos conhecidos, situações já vividas e informações previamente assimiladas ao longo da vida.

04. SERAFINI, Luigi. Codex Seraphinianus. Abeville Press, 1981.



Augulus & Zing

Einzel zweif. drei

[illegible]

Heßgenweg a. Rh. - Emmerich. /// Auf
 dem Gröndel der Pringel Anstalt der
 Heßgen auch die Gröndel der
 Heßgen der Gröndel der
 Heßgen. ///. Heßgen der Gröndel der
 Heßgen a. Heßgen. ///. Heßgen der
 Heßgen der Gröndel der Heßgen a.
 Heßgen a. Heßgen der Gröndel der
 Heßgen der Gröndel der Heßgen a.

Engel und 4 Hoffmeister, Entschleun zu
unzähligenmalen in Aufsicht und Besuche
in Hoffmeister'schen Entschleun zu Besuche
Hoffmeister und 4 Hoffmeister, 4 Hoffmeister
Hoffmeister, 4 Hoffmeister, 4 Hoffmeister

ԴՅՈՒՆ Ե ԴՅՈՒՆ Ե ԵԱՆՈՒՄՈՒՄ Ե ՔԱՆՈՒՄ
 ԵԱՆՈՒՄ Ե ԵԱՆՈՒՄ ԵԱՆՈՒՄ ԵԱՆՈՒՄ
 Ե ԵԱՆՈՒՄ ԵԱՆՈՒՄ Ե ԵԱՆՈՒՄ ԵԱՆՈՒՄ
 ԵԱՆՈՒՄ ԵԱՆՈՒՄ ԵԱՆՈՒՄ ԵԱՆՈՒՄ Ե Ե
 ԱՄ. ԱՄ. ԱՄ. ԱՄ. ԱՄ. ԱՄ. ԱՄ. ԱՄ. ԱՄ.

Թամարն ա էր ~ Բարձրացնողն էս
 Թողնողն ա Բարձրացնողն Բարձրացնողն
 Բարձրացնողն Բարձրացնողն Բարձրացնողն ~

(a)

df	$\chi^2_{1\%}$	$\chi^2_{5\%}$	$\chi^2_{10\%}$	$\chi^2_{50\%}$	$\chi^2_{90\%}$
df=1	3.84	2.71	2.07	0.45	0.01
df=2	5.99	4.61	3.84	1.39	0.21
df=3	7.88	6.25	5.02	2.37	0.58
df=4	9.49	7.78	6.09	3.36	0.71
df=5	11.07	9.24	7.29	4.35	0.83
df=6	12.59	10.59	8.44	5.35	0.92
df=7	14.07	11.83	9.55	6.35	1.00
df=8	15.51	13.36	10.64	7.34	1.07
df=9	16.92	14.68	11.72	8.33	1.14
df=10	18.31	15.99	12.79	9.33	1.20

[illegible][illegible]

2-Ĉ Ĉ Ĉ Ĉ Ĉ Ĉ

• 7 - Zehnffeln

[illegible]

தீர்மானம்:-

• $\frac{3}{8}$ - Dmfflempus

[illegible]

222

• Eşid - 'Omuzuğllı'

[illegible]

32

[illegible]

Dessa forma, apesar da incapacidade de leitura do conteúdo, é possível inferir o que está sendo descrito através da organização dos elementos, da repetição de hierarquias e da consistência dada às composições, deixando claro o sistema narrativo estabelecido pelo autor.

Essa característica se torna importante no contexto do projeto por ilustrar a possibilidade descritiva de sistemas que fogem à realidade humana e apresentam conceitos profundamente imaginativos.

4.1.2 as cidades invisíveis

O livro “As Cidades Invisíveis”, escrito por Italo Calvino em 1972, descreve os encontros entre o viajante veneziano Marco Polo e o conquistador mongol Kublai Khan. Esses encontros são guiados por descrições detalhadas das viagens de Marco Polo pelas cidades que constituem o seu imenso império, o qual Khan nunca teve a oportunidade de conhecer.

As cidades são apresentadas com uma linguagem única e simbólica, sendo descritas pelo autor de forma consistente, rápida e leve. Todas elas levam nomes de mulheres e suas descrições levam o leitor a refletir sobre conceitos como a memória, os desejos, as trocas e a própria transformação humana.

Ao chegar a uma nova cidade, o viajante reencontra um passado que não lembrava existir: a surpresa daquilo que você deixou de ser ou deixou de possuir revela-se nos lugares estranhos, não nos conhecidos. [...] Os outros lugares são espelhos em negativo. O viajante reconhece o pouco que é seu descobrindo o muito que não teve e o que não terá. (CALVINO, 1990, p 28-29)

Calvino ilustra, então, o processo de transformação vivido pelo viajante ao entrar em contato com cada uma das cidades. Ao longo do tempo, ao presenciar as realidades curiosas dos locais por onde passa, Marco Polo começa a refletir, através de suas diferenças, sobre aquilo que considera constante em sua vida.

A abordagem poética dos textos descritivos de Calvino fornece um parâmetro interessante para o detalhamento de locais fictícios, que apesar de parecerem inusitados e fantásticos, estão completamente relacionados a situações encontradas no contexto do mundo que conhecemos.

4.1.3 monumento mínimo

“Monumento Mínimo” é uma obra de Néle Azevedo, composta por inúmeras esculturas em gelo que são colocadas em espaço público para derreter⁰⁵.



FIGURA 5, Monumento Mínimo, Néle Azevedo.



FIGURA 6, Monumento Mínimo, Néle Azevedo.

05. <http://www.neleazevedo.com.br>

Em uma ação de poucos minutos, essa obra chama a atenção das pessoas ao seu redor, convidando-as a refletir sobre a efemeridade das coisas e sobre o anonimato das pessoas representadas. A identidade de cada ser retratado acaba sendo uma projeção feita por cada pessoa ao observar a obra. Cada um de nós pode ser aquele “indivíduo” sem cor e sem rosto que compõe a multidão e se desfaz ao passar do tempo.

A discussão acerca da individualidade e da coletividade que a obra propõe, ao utilizar pequenas figuras humanas anônimas representando uma multidão, se torna uma interessante forma de utilização da linguagem poética.

4.1.4 unravel

“Unravel” é um jogo contemplativo que acompanha a jornada de um personagem, feito de lã, através de seu mundo⁰⁶. O diferencial desse jogo é o fato de não haver objetivos ou missões concretas a serem cumpridos. O jogador explora o mundo do personagem de acordo com a sua curiosidade, descobrindo seus segredos e suas possibilidades.



FIGURA 7, Unravel, Coldwood Interactive.

O caráter contemplativo de “Unravel” é um recurso interessante a ser aplicado no universo dos jogos e abre margem para novos tipos de narrativa interativa ligados a experiências sentimentais.

06. <http://www.unravelgame.com>

4.1.5 no man's sky

“No Man’s Sky” é um jogo de ficção científica que se passa em um universo gerado processualmente⁰⁷. Isso significa que conforme o jogador explora o universo do jogo, mais complexo ele se torna, ao passo que mais situações e mundos são gerados automaticamente.

Dentro do jogo, uma pessoa pode optar por lutar, desbravar, negociar ou explorar, e cada decisão tomada terá consequências, modificando o andamento do jogo.



FIGURA 8, No Man's Sky, Hello Games.

A plataforma também supõe a interação entre jogadores, fazendo com que o universo desenvolvido no jogo de uma pessoa influencie no da outra. Supõe-se que um jogador levaria mais de dois mil anos para explorar totalmente o potencial do jogo.

O potencial infinito de situações do jogo também é um interessante conceito a ser explorado no desenvolvimento de narrativas interativas.

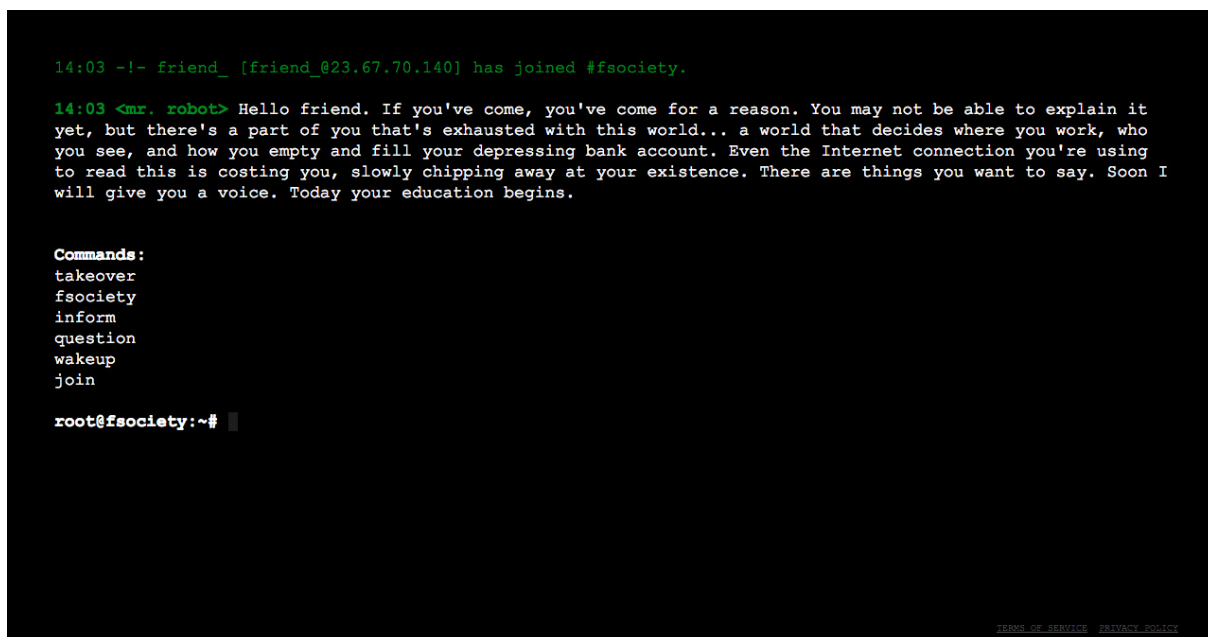
4.1.6 who is mr. robot?

O site “Who is Mr. Robot” foi desenvolvido como parte do projeto televisivo “Mr. Robot”, e vem para complementar informações da série e gerar a sensação de maior

07. <http://www.no-mans-sky.com>

interação com seus telespectadores⁰⁸. Conta a história de um jovem programador que se vê em uma encruzilhada quando o líder de um misterioso grupo de hackers o recruta para destruir a firma a qual ele é pago para proteger.

O site é produzido nesse contexto, simulando uma conversa do usuário com o líder dos hackers em um sistema parecido com o de um terminal de computador. Essa conversa é guiada pela vontade do usuário, que vai seguindo instruções para desvendar as informações guardadas.



```

14:03 -!- friend_ [friend_@23.67.70.140] has joined #fsociety.

14:03 <mr. robot> Hello friend. If you've come, you've come for a reason. You may not be able to explain it yet, but there's a part of you that's exhausted with this world... a world that decides where you work, who you see, and how you empty and fill your depressing bank account. Even the Internet connection you're using to read this is costing you, slowly chipping away at your existence. There are things you want to say. Soon I will give you a voice. Today your education begins.

Commands:
takeover
fsociety
inform
question
wakeup
join

root@fsociety:~#

```

FIGURA 9, Who Is Mr. Robot?, Mr. Robot.

A análise desse site fornece interessantes observações sobre a interação de pessoas através da linguagem computacional e como sistemas poderiam interagir diretamente com seus usuários.

4.1.6 lifeline

“Lifeline” é um aplicativo para celulares e *tablets* que toma a forma de um jogo de escolhas no qual ajudamos um personagem desconhecido a solucionar os problemas que encontra.

O personagem, um astronauta perdido, contacta o jogador pelo seu telefone pedindo a sua ajuda. O usuário, a partir daí, o aconselha acerca do que fazer para sair da situação em que se encontra, ao escolher uma das duas alternativas apresentadas.

08. <https://www.whoismrrobot.com>



FIGURA 10, Lifeline, 3 Minute Games.

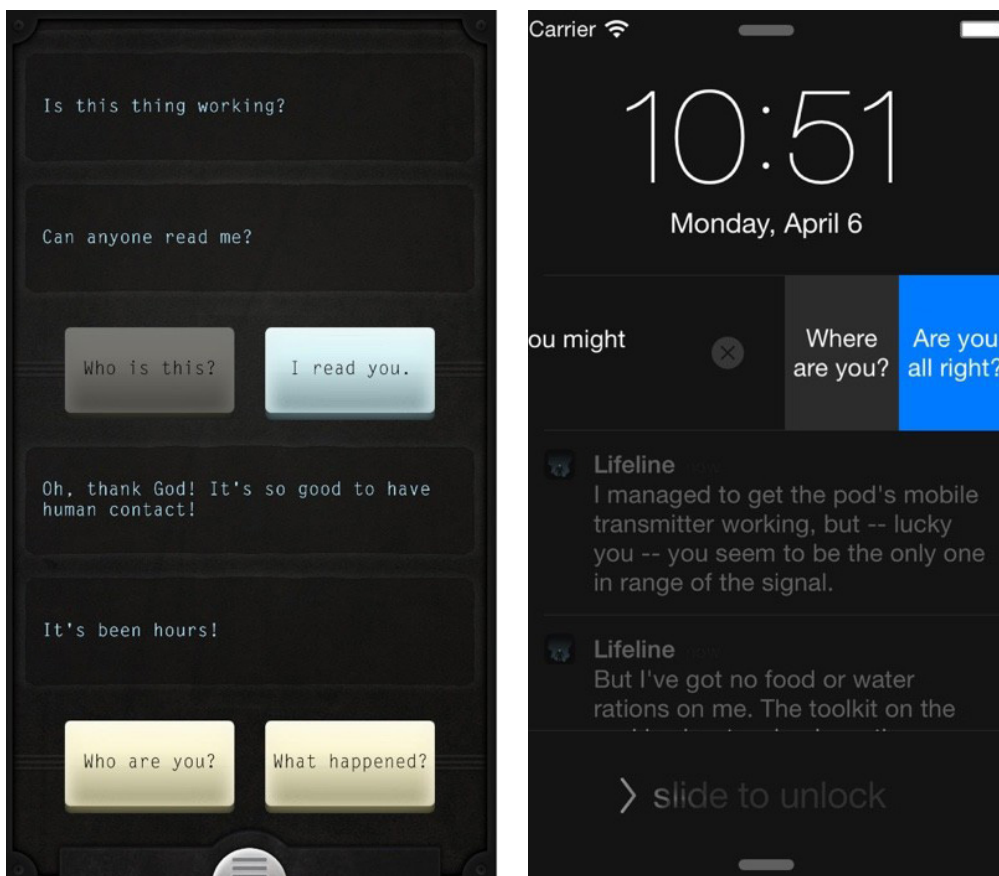


FIGURA 11, Lifeline, 3 Minute Games.

O jogo funciona à base de notificações, relatos do astronauta, que nos levam para o interior do seu universo, onde avançamos um pouco mais na história, nos envolvendo nas problemáticas apresentadas. As escolhas feitas a partir das opções dadas pelo astronauta determinam o desenrolar da história⁰⁹.

Essa interação, desenvolvida através do uso de notificações e avisos no celular do usuário, aumenta a imersão e o sentimento de compromisso com o jogo. A linguagem utilizada é extremamente simples e não depende de imagens nem de recursos sofisticados. O simples relato do personagem principal é o suficiente para que o usuário utilize a própria imaginação para elaborar os cenários descritos e analisar as situações apresentadas em busca da melhor opção a ser seguida.

As diversas situações apresentadas demonstram possíveis diretrizes para o desenvolvimento da linguagem utilizada no projeto. A criação de um sistema de códigos, a abordagem poética e a utilização de diferentes recursos de interação norteiam, então, o desenvolvimento da alternativa final do produto desenvolvido.

4.2 as possibilidades

Podemos notar, a partir da análise de possíveis linguagens, que diversos recursos poderiam ser utilizados como base para o desenvolvimento de “Cosmonauta”, sendo cada um deles uma ferramenta utilizada para contar uma face, ou uma parte, da mesma construção narrativa.

A história criada torna-se então um conceito que pode ser abordado não apenas através de diferentes perspectivas, mas também por diferentes plataformas e produtos. Por vezes, esses produtos podem ser pensados como parte de um conjunto que interage entre si utilizando diferentes mídias, entabecendo assim uma narrativa transmidiática.

O conceito de narrativa transmidiática proposto por Jenkins (2008) aparece como uma estratégia que entende e se adequa ao momento de revolução cultural proporcionado pelas mídias digitais. É uma narrativa que se complementa ao utilizar uma série de plataformas diferentes, possibilitando ao público uma interação, de fato, com aquilo que é produzido, permitindo a ele, inclusive, participar ativamente da criação daquilo que está consumindo.

09. <https://itunes.apple.com/en/app/lifeline.../id982354972?mt=8>

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2008, p. 135).

Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes e, para atraí-los, o conteúdo sofre pequenas alterações de acordo com a mídia. Uma narrativa transmidiática não deve possuir apenas uma boa história ou bons personagens mas, sim, um rico universo, onde podem ser desenvolvidas diversas situações.

Um exemplo de construção transmidiática que apresenta bons resultados na atualidade é a experiência digital “Pottermore”.

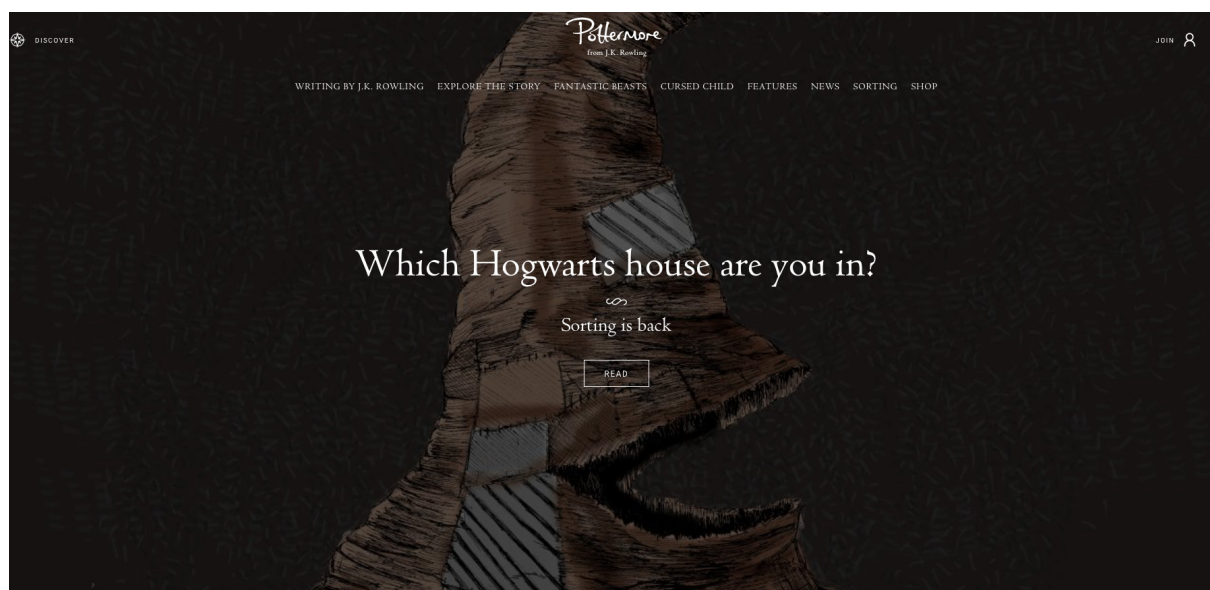


FIGURA 12, Pottermore, J. K. Rowling.

O portal digital¹⁰ criado pela autora de “Harry Potter”, J. K. Rowling, fornece aos fãs da série a oportunidade de se verem inseridos no mundo mágico da história. Por meio dele, é possível participar virtualmente de atividades que só existiriam dentro do universo criado nos livros, como a seleção de casas, a criação de poções, a participação no torneio de quadribol, dentre outros.

10. <https://www.pottermore.com>

O site oferece, também, informações exclusivas sobre o universo bruxo, como mitos e contos que antecederam o enredo principal e histórias extras sobre os personagens e seres mágicos de seu mundo.

Apesar de o portal digital ter um importante papel na construção de sua narrativa transmídia, ele não funcionaria sem a existência de um conceito principal que o norteasse. Portanto, os livros da série servem como base para o desenvolvimento do universo no qual os demais elementos da franquia se desenrolam.

Pode-se concluir, então, que a partir do desenvolvimento do universo que contém a história do cosmonauta, abre-se uma gama de possibilidades que podem interagir e se complementar, como por exemplo um livro de histórias sobre as diferentes sociedades, um sistema interativo que explica a tecnologia de E.L.I.S., uma história em quadrinhos que ilustra os doze passos da jornada do personagem, um curta-metragem que conta a história de um dos planetas, dentre outros.

4.3 o produto escolhido

Apesar da grande variedade de possibilidades encontradas, uma vez determinado o conceito geral no qual “Cosmonauta” se situa, foi necessária a definição da plataforma utilizada para a sua apresentação final, que neste projeto se dá através de um portal digital.

O portal digital foi escolhido por compreender um maior número de possibilidades de interação com os usuários. Além disso, a presença de diferentes seções viabiliza a descentralização da narrativa nas perspectivas definidas anteriormente.

A interação das diferentes seções se dará através do uso de *hiperlinks* que, ora estarão disponibilizados de maneira evidente na tela, ora estarão “escondidos” ou “disfarçados” para que possam ser encontrados. Esse recurso reforça o sentimento de curiosidade do observador, estimulando-o a procurar mais pistas pelo portal.

Ao transitar entre as diferentes seções, o usuário poderá encontrar relatos dos acontecidos, estabelecer relações entre os fatos apresentados, aprofundar o seu conhecimento acerca de alguma informação disponibilizada e, dessa forma, definir a própria trajetória dentro da história.

Para cada um dos pontos de vista selecionados, haverá uma seção do portal que o representa. Cada uma delas se adapta ao conteúdo apresentado, podendo sofrer variações ao longo do processo. As três seções do portal são:

1) site

Compreende a perspectiva ontológica da história. É materializado através da *homepage* utilizada pela Estação Espacial Internacional (EEI), para fornecer informações acerca da missão “Cosmos” para o público geral. Essa seção é formada pelos seguintes tópicos: “*home*”, “a missão”, “o fenômeno”, “a trajetória” e “boletins”.

Os tópicos “a missão”, “o fenômeno” e “a trajetória” trazem de forma introdutória o objetivo, o motivo e o funcionamento da missão “Cosmos”. Eles explicam para o público, de forma sintética, como os fatos se darão.

Já o tópico “boletins” dá acesso aos doze relatórios registrados ao longo da missão. Esses relatórios ilustram momentos diversos da narrativa, contendo os depoimentos da tripulação da nave enquanto mantinham contato com a EEI, a descrição detalhada dos nove sistemas solares encontrados a partir das coordenadas recebidas, e o andamento da busca pela nave enquanto ela se encontrava perdida.

Todas as informações dessa seção são reforçadas pelo estudo de especialistas, e pautadas em fatos reais, reforçando, assim, o caráter impessoal e técnico das informações apresentadas.

2) sistema

Compreende a perspectiva lógica da história. É concretizado por meio de um sistema “secreto” que contém a compilação das informações fornecidas pelo cosmonauta e pela EEI, transformadas em um banco de dados para referência.

Para acessar o sistema, é preciso passar por algumas telas de segurança, que indicam que aquelas informações são exclusivas para funcionários da EEI. Os avisos reforçam a ideia de que o observador está tendo acesso a informações importantes, porém inéditas ao público geral.

Uma vez acessado, o sistema fornece informações sobre os planetas visitados bem como alguns detalhes sobre as sociedades encontradas. Nesse primeiro momento, as descrições acerca das sociedades são feitas com base apenas nos depoimentos do comandante. Entretanto, para cada informação apresentada no sistema, é previsto o uso de hiperlinks que possibilitam o aprofundamento do conteúdo no futuro.

3) memórias

Compreendem a perspectiva psicológica da história. Se materializam por meio dos depoimentos feitos pelo comandante da missão e carregam todo o teor sentimental de sua jornada.

É por meio desses depoimentos que são relatadas as interações com as sociedades encontradas. Contém, portanto, impressões pessoais daquilo que foi visto e assimilado.

Estão acoplados em partes do sistema, como recurso para exemplificar as situações vividas, mas são essencialmente um memorial descritivo, um diário de bordo, que conta tudo o que o cosmonauta sentiu e aprendeu ao longo da missão.

Neste projeto, também tomam a forma de uma caixa de recordações. Essa caixa é formada pelo compilado de todos os depoimentos feitos, pelo mapa que descreve a jornada e por pequenos objetos coletados que ilustram cada um dos planetas visitados.

Uma vez determinado o produto final escolhido, as suas seções e a forma como elas se materializam, dá-se início à geração de alternativas visuais e à escolha de seus elementos gráficos.

5 DESENVOLVIMENTO

5.1 direcionamento gráfico

O direcionamento gráfico do projeto iniciou-se a partir da análise de referências. Essa análise teve como produto o desenvolvimento de composições tipográficas, a escolha de elementos gráficos que se adequassem ao contexto desenvolvido na história e a seleção de imagens que ilustrassem os fenômenos apresentados.

5.1.1 tipografia

A determinação do produto final como sendo um portal digital, direcionou as pesquisas e testes tipográficos à fontes preparadas para a *web*. Todas elas podem ser encontradas no repositório gratuito “Google Fonts” e são livres para uso comercial e pessoal¹¹.

As primeiras composições tipográficas envolveram o contraste entre o estilo da fonte e os pesos dos tipos.

01 —

Acompanhe a missão Cosmos e explore suas descobertas

PLAYFAIR DISPLAY
BOLD

A missão Cosmos partiu nesta terça-feira da Estação Espacial Internacional (EEI) rumo ao telescópio Nova. O objetivo é a instalação de lentes especiais para a observação do fenômeno Hipernova, na nebulosa Eta Carinae, localizada a 7,5 mil anos-luz da Terra.

ROBOTO
LIGHT

A tarefa será realizada por uma nave tripulada, que encontrará o satélite em seis dias. A missão aproveitará a proximidade entre a EEI e a trajetória do Nova, que desde 2002 capta imagens enquanto acompanha a órbita do Sol.

Sobre a Missão

A missão Cosmos partiu nesta terça-feira da Estação Espacial Internacional (EEI) rumo ao telescópio Nova. O objetivo é a instalação de lentes especiais para a observação do fenômeno Hipernova, na nebulosa Eta Carinae, localizada a 7,5 mil anos-luz da Terra.

A tarefa será realizada por uma nave tripulada, que encontrará o satélite em seis dias. A missão aproveitará a proximidade entre a EEI e a trajetória do Nova, que desde 2002 capta imagens enquanto acompanha a órbita do Sol.

FIGURA 13, Teste Tipográfico 1.

11. <https://www.google.com/fonts>



FIGURA 14, Teste Tipográfico 2.



FIGURA 15, Teste Tipográfico 3.

A partir das composições apresentadas, foram realizados alguns testes de aplicação em uma página da *web*. Dessa forma, foram escolhidas as famílias tipográficas que mais se adaptavam à plataforma escolhida para o produto final. Elas foram: Roboto, utilizada principalmente em textos corridos e Montserrat, destinada a *displays*, títulos e seções.

MONTSERRAT	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(REGULAR)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789
MONTSERRAT	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(BOLD)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789

FIGURA 16, Teste Tipográfico 4.

ROBOTO	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(THIN)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789
ROBOTO	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(LIGHT)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789
ROBOTO	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(REGULAR)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789
ROBOTO	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(MEDIUM)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789
ROBOTO	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(BOLD)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789
ROBOTO	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
(BLACK)	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	0123456789

FIGURA 17, Teste Tipográfico 5.

5.1.2 elementos gráficos

A maioria dos elementos gráficos foram retirados de exemplos de sistemas computacionais e de identidades visuais que possuem alguma relação com a temática espacial (Figuras 18 e 19). A principal constante observada foi a presença de texturas e padrões geométricos sobrepostos à imagens.

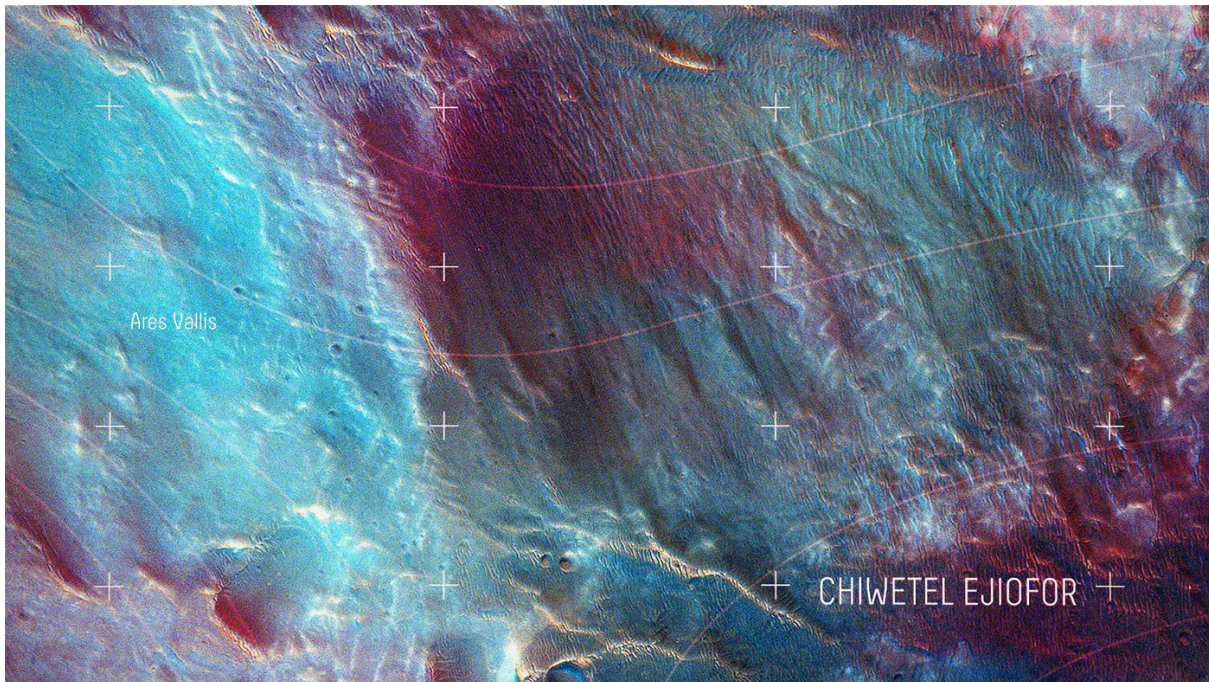


FIGURA 18, The Martian: Opening Titles, Behance Portfolio, Alexis-Francois Morand.

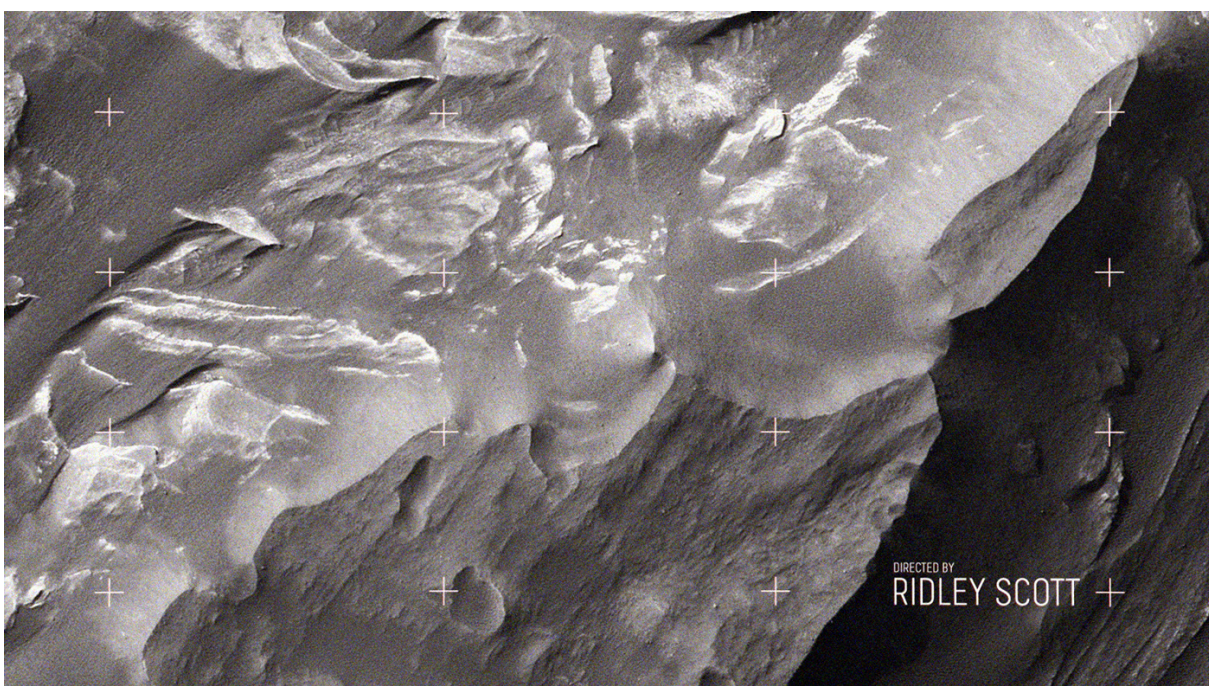


FIGURA 19, The Martian: Opening Titles, Behance Portfolio, Alexis-Francois Morand.

5.1.3 imagens

Todas as imagens coletadas e utilizadas no portal digital são fornecidas pela Agência Espacial Norte Americana (NASA). Essa agência possui uma política de incentivo à atividade criativa e portanto, fornece gratuitamente os direitos de uso da maioria do material coletado por seus telescópios¹².

Ao utilizar o material fornecido pela NASA (Figura 20), é possível, também ter acesso a imagens que nunca poderiam ser capturadas por lentes comuns. Seu equipamento de alta precisão garante que a qualidade das fotos seja boa e adequada para o uso neste contexto.

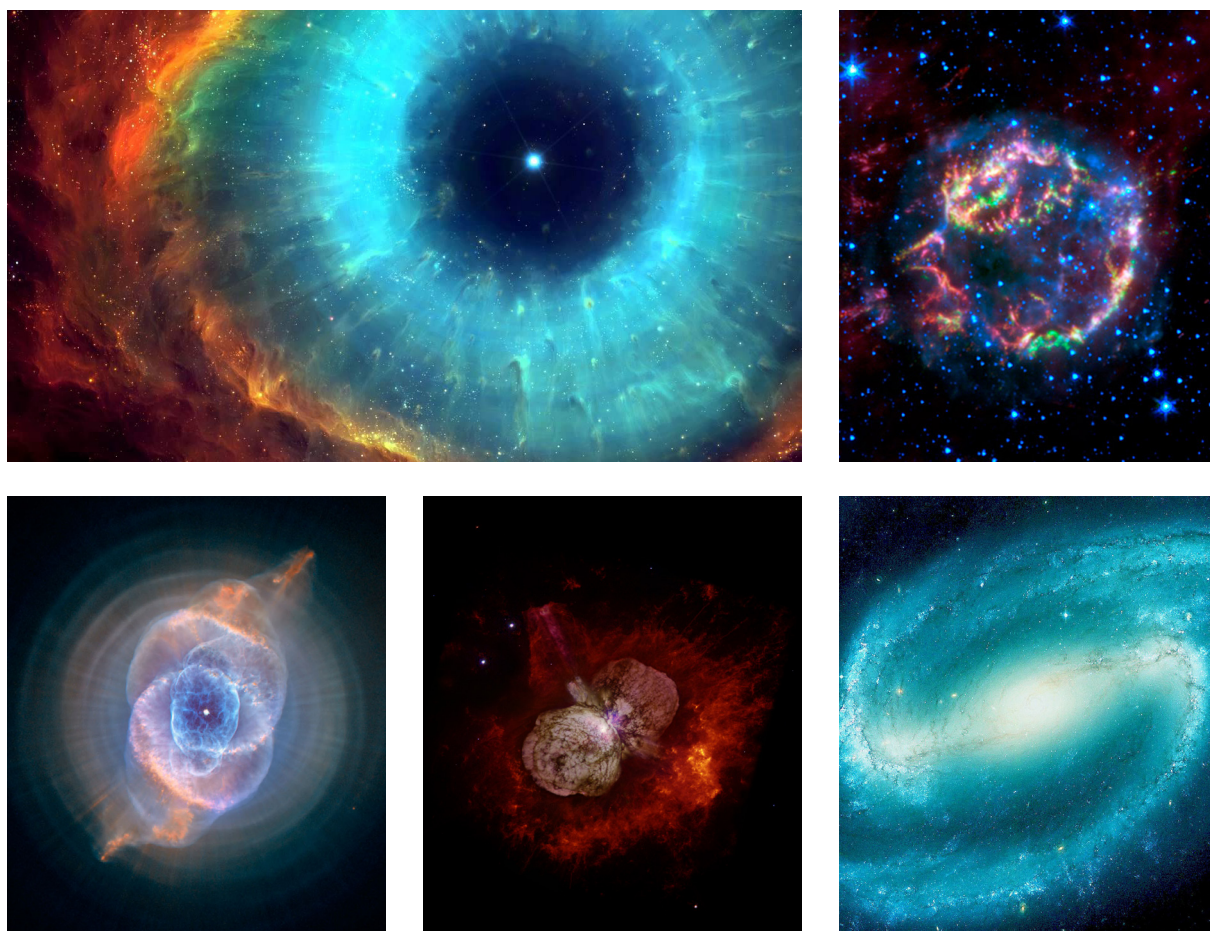


FIGURA 20, Imagens livres para uso, NASA.

5.1 o site

O desenvolvimento de alternativas para o site teve como principal referência a estrutura de organização dos sites de missões controlados pelas agências espaciais.

12. <http://www.nasa.gov/multimedia/imagegallery/index.html>

Entretanto, como referência visual, foram utilizados sites que além de estarem relacionados à temática espacial (Figuras 21 e 22), ilustram os componentes, o funcionamento e a organização de estruturas espaciais (Figura 23). Alguns elementos relacionados a sistemas computacionais podem ser novamente observados nas imagens abaixo.



FIGURA 21, Guide to Expanse, Behance Portfolio, Sean Hobman.

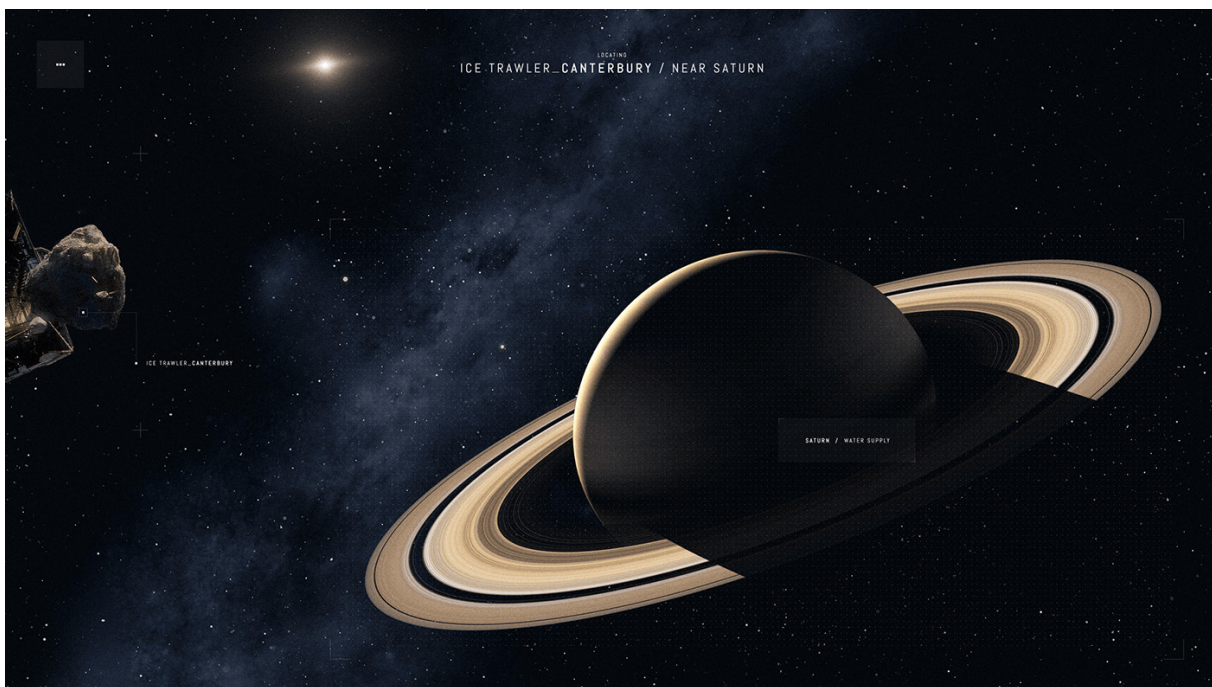


FIGURA 22, Guide to Expanse, Behance Portfolio, Sean Hobman.

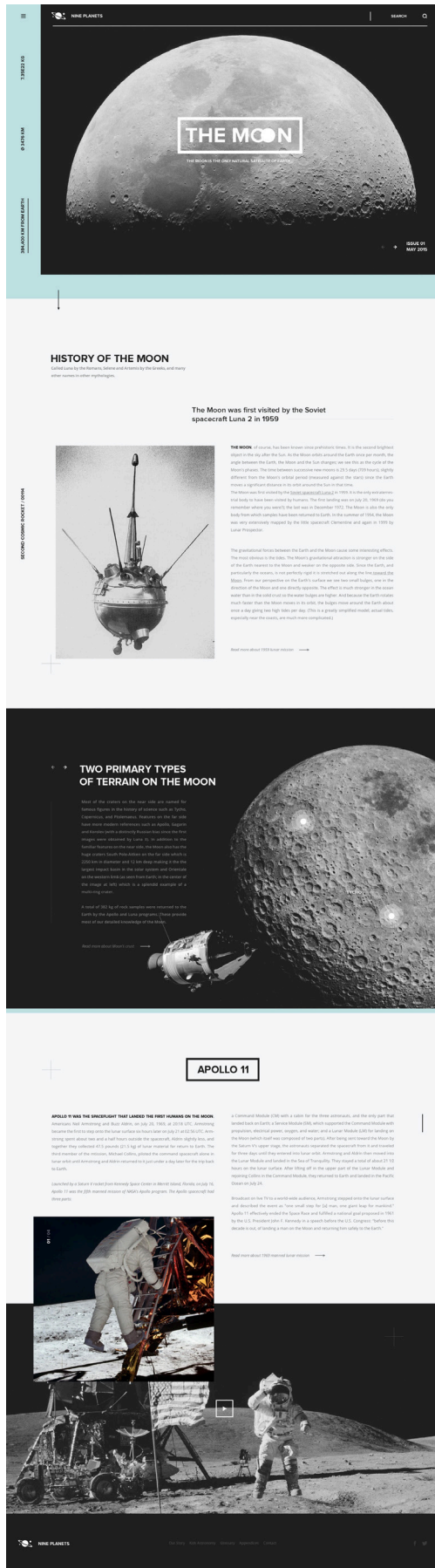


FIGURA 23, The Moon, Behance Portfolio, Nine Planets.

FIGURA 24, Infinite Horizons, Behance Portfolio, Titan Loop.

Uma tendência observada nas referências encontradas foi a utilização frequente de sites do tipo “One Scroll” (Figura 24), onde apenas o rolamento do *mouse* revela o conteúdo seguinte do site, sem que haja a necessidade de cliques excessivos.

A partir das referências apresentadas, foram desenvolvidas as duas primeiras alternativas de site (Figuras 25 e 26), juntamente com um teaser que foi utilizado durante a apresentação do ante-projeto (Figura 27).

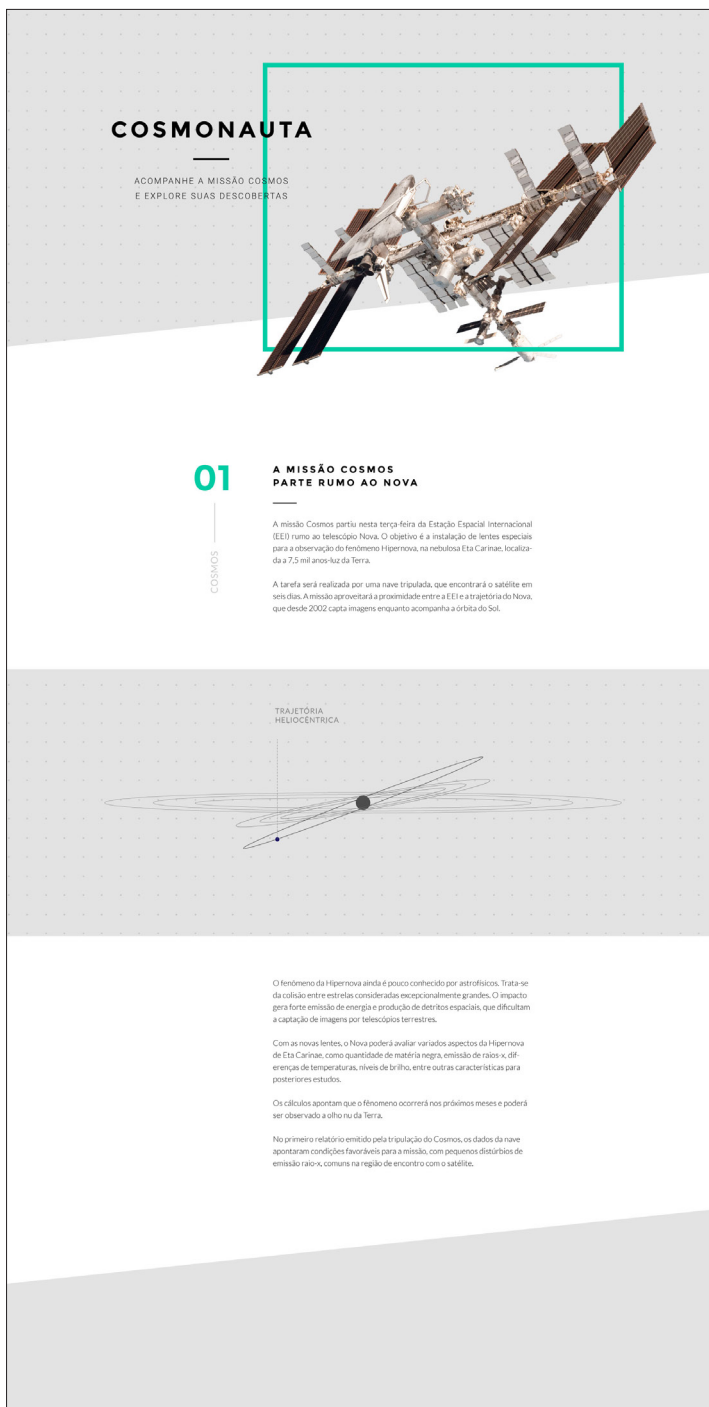


FIGURA 25, Alternativa 1 - Site.



FIGURA 27, Alternativa Teaser.

5.2 o sistema

O desenvolvimento das alternativas do sistema teve como base a análise de referências que envolviam algum tipo de interação. Seja através do movimento, seja através da relação entre o observador e as informações apresentadas.

Em um primeiro momento, pode-se observar o uso de elementos que associam a informações a dados matemáticos (Figuras 28, 29 e 30). É comum a presença de eixos de coordenadas, gráficos que expressam valores quantitativos e informações básicas como dimensões, volumes, densidades, distâncias, acelerações e etc.

Já em um segundo momento, é possível notar a presença recorrente de grafismos vetoriais, que acabam dando um ar de simplicidade aos sistemas descritos (Figuras 31 e 32). Essa tendência ao *flat design* acaba colaborando para que o observador entenda com mais facilidade os dados apresentados.

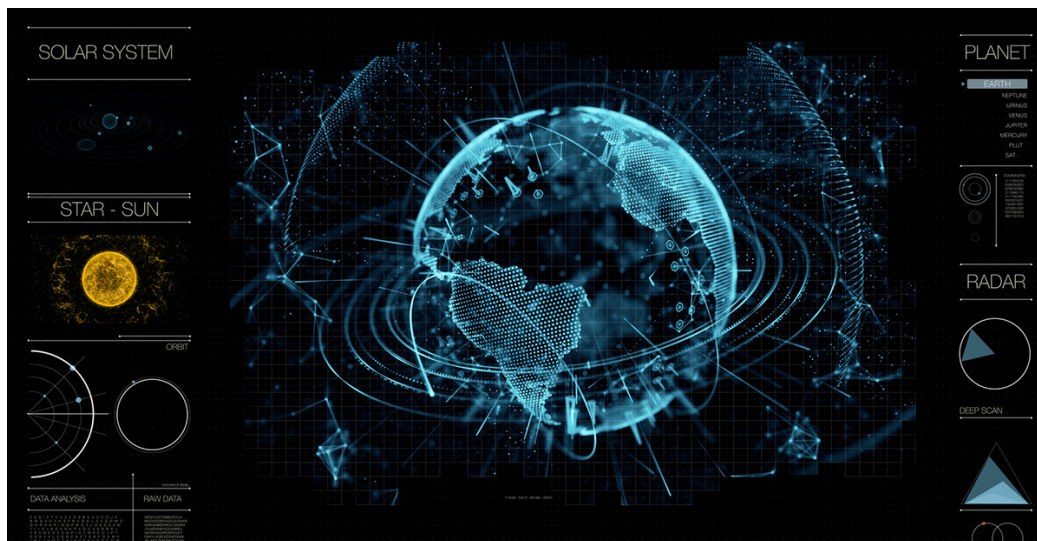


FIGURA 28, The Martian - UI Screen Graphics, Behance Portfolio, Territory Studio.



FIGURA 29, The Martian - UI Screen Graphics, Behance Portfolio, Territory Studio.

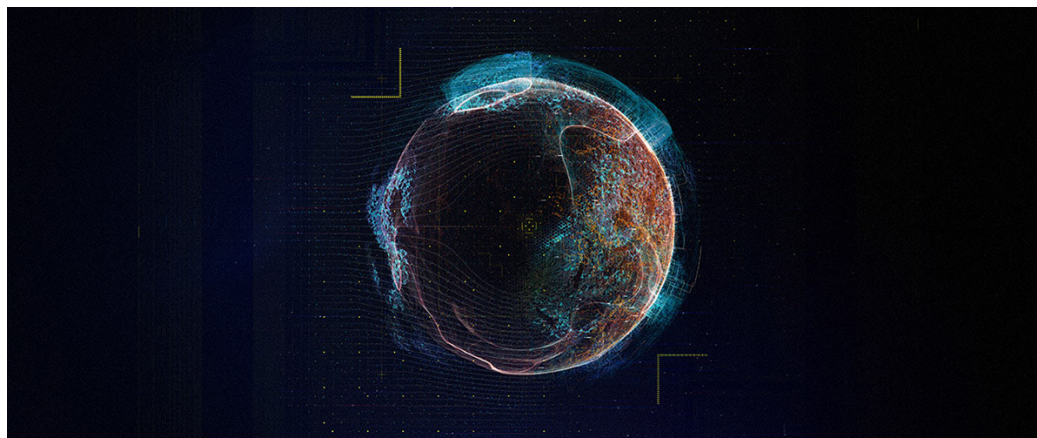


FIGURA 30, The Martian - UI Screen Graphics, Behance Portfolio, Territory Studio.

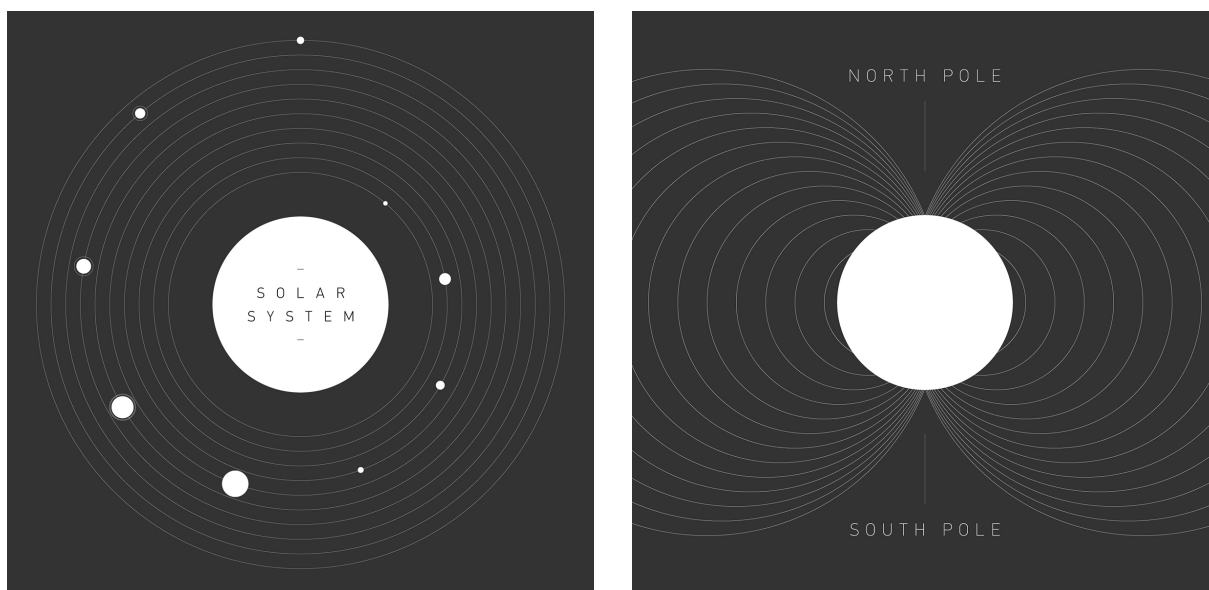


FIGURA 31, Outer Space, Desconhecido.

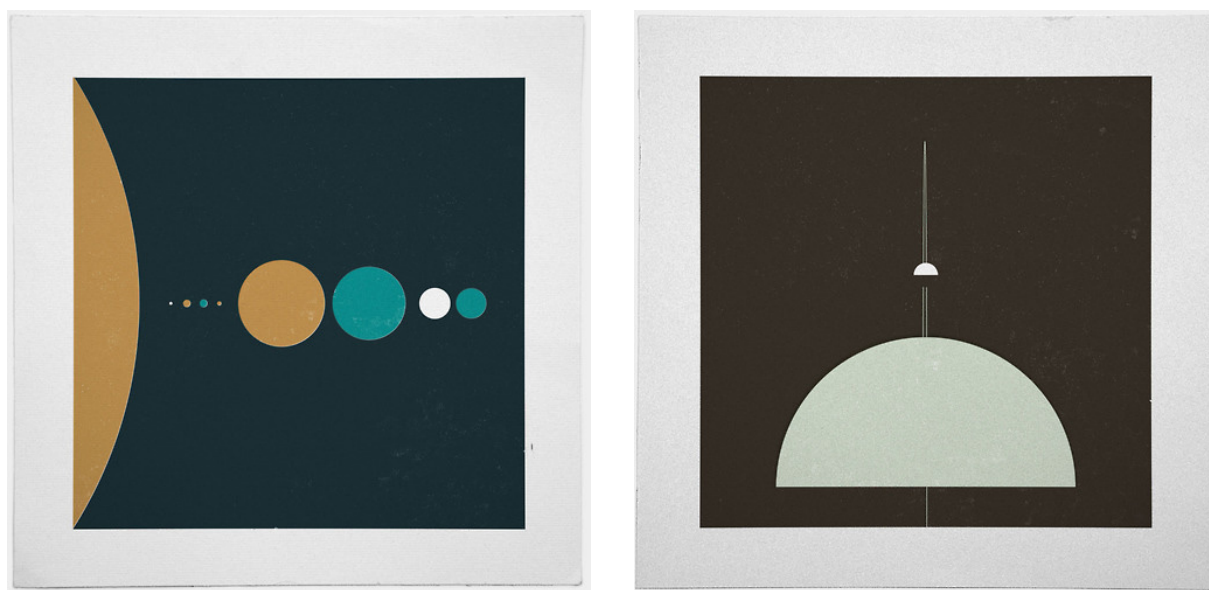


FIGURA 32, Vetores, Desconhecido.

A geração de alternativas para o sistema interativo iniciou-se a partir do desenvolvimento de suas telas de acesso (Figuras 33 e 34). A partir daí, foram produzidas algumas alternativas de organização de informações que levavam em conta as curiosidades de cada um dos planetas apresentados.

Os testes iniciais de cor foram reavaliados por apresentar um contraste muito intenso de tonalidades. O fundo escuro então, foi substituído na alternativa final por um tom de cor mais adequado, que deixasse o observador mais confortável ao investigar as informações.

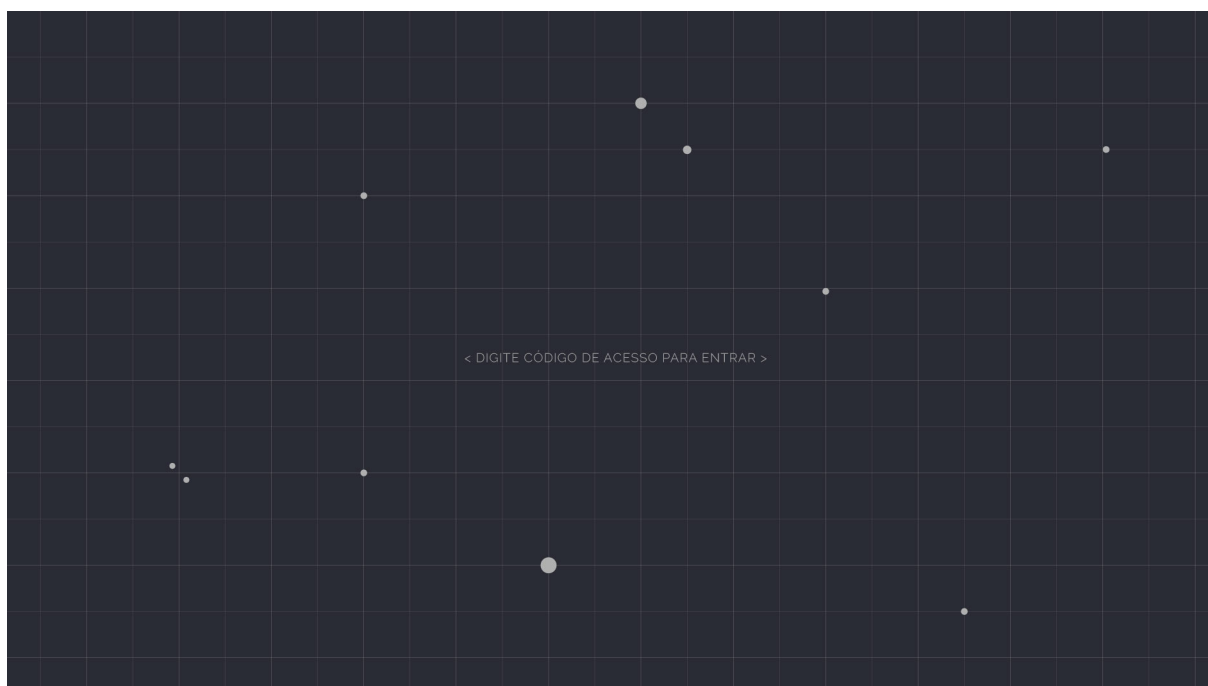


FIGURA 33, Alternativa 1 - Sistema.

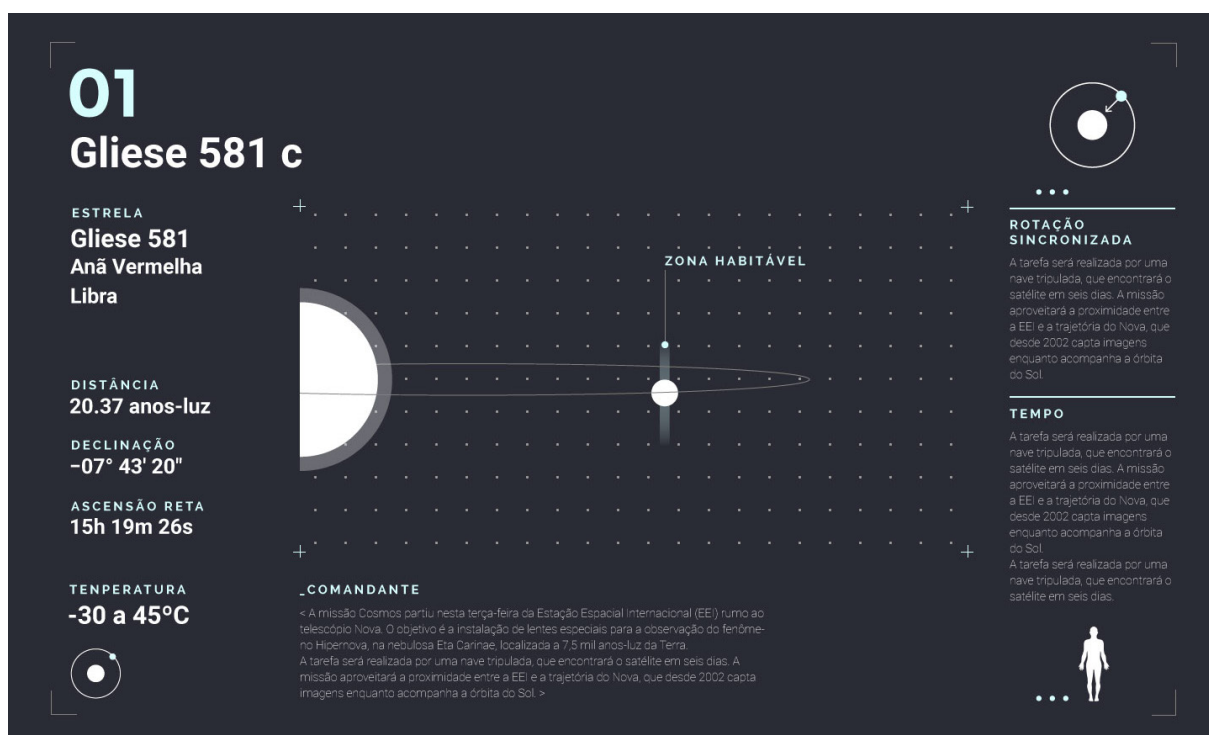


FIGURA 34, Alternativa 2 - Sistema.

5.3 as memórias

O desenvolvimento de alternativas da seção memórias se deu principalmente através da composição de textos que pudessem representar os sentimentos vividos

pelo personagem central da narrativa. Esses textos seguem a linha poética presente no livro “As Cidades Invisíveis”, de Ítalo Calvino, e descrevem com simplicidade as impressões do cosmonauta em relação aos encontros que teve.

Este trabalho, entretanto, possibilita a manifestação das memórias por meio de uma caixa de recordações formada por objetos coletados durante a jornada. Alguns desses objetos tiveram como inspiração as imagens a seguir:

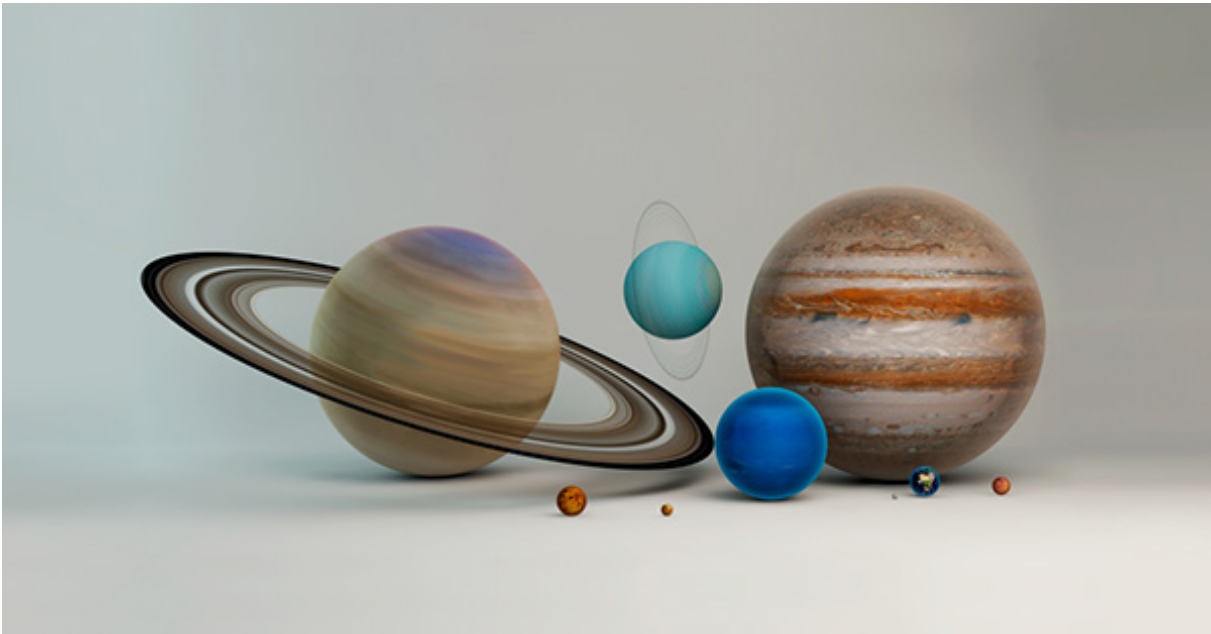


FIGURA 35, The Cosmos, Behance Portfolio, Marble.

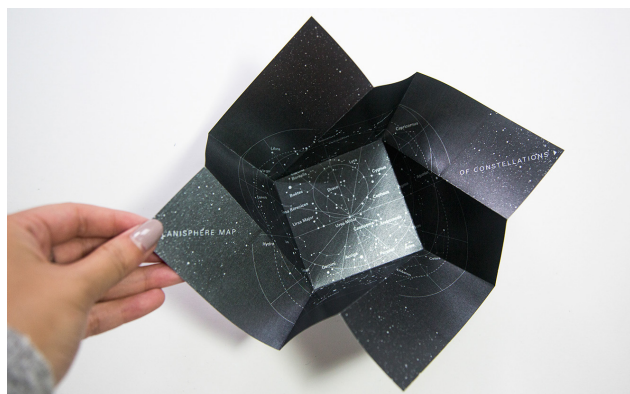


FIGURA 36, Nova, Behance Portfolio, Libby Tsoi.

6 SOLUÇÃO FINAL

Com base nas decisões tomadas e nas referências apresentadas, foram desenvolvidas soluções finais para cada uma das perspectivas do projeto. São elas apresentadas a seguir.

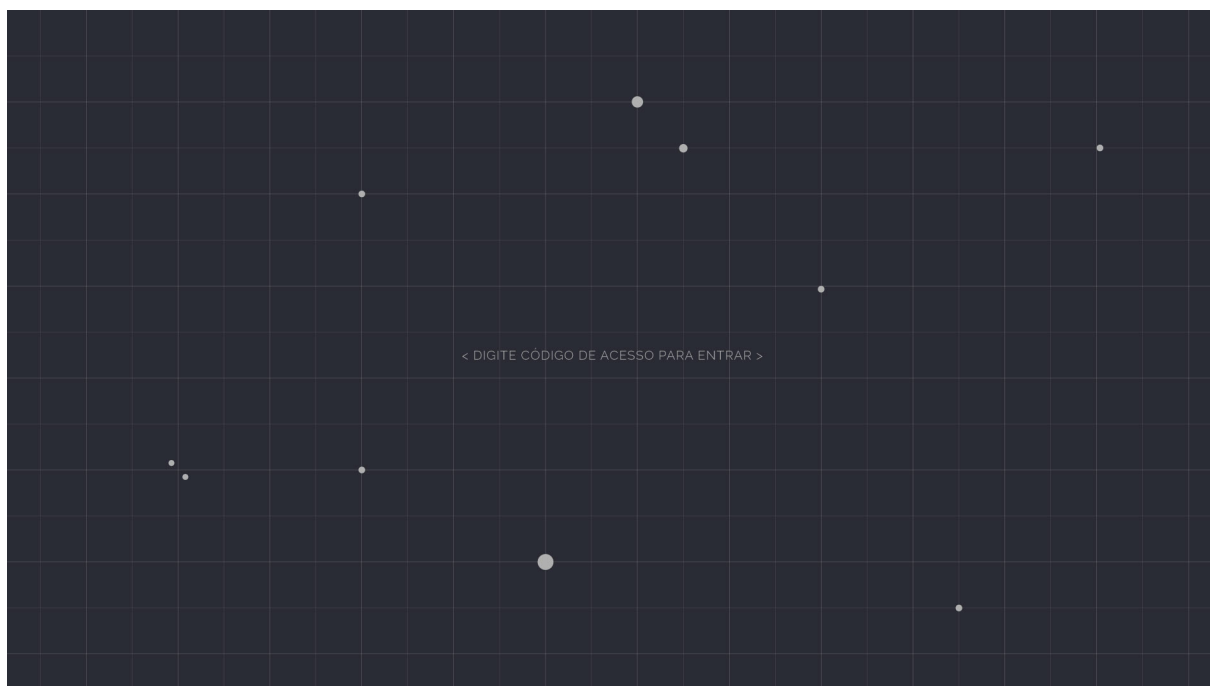


FIGURA 37, Sistema Tela 1.

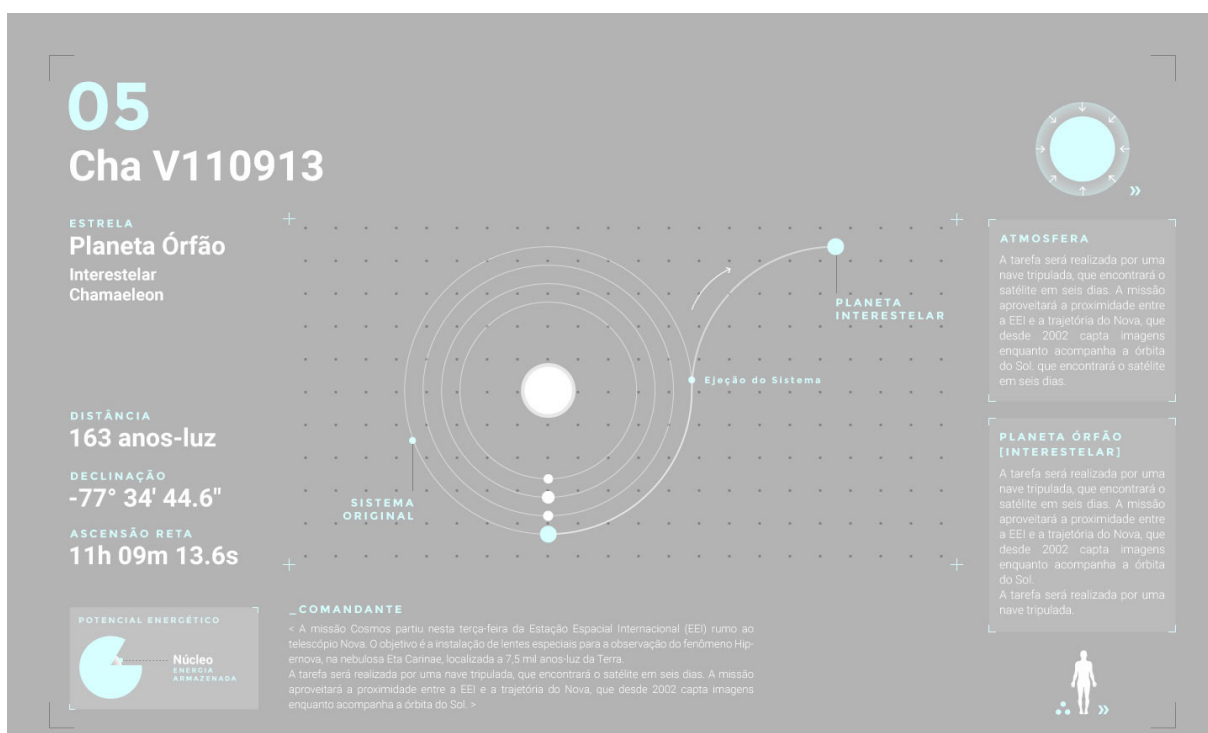


FIGURA 38, Sistema Tela 2.



FIGURA 39, Site Tela 1.

CONSIDERAÇÕES

A definição dos produtos finais escolhidos para a execução do projeto de diplomação (site, sistema e memórias), foram resultantes de um processo de escolha, diante de diversas alternativas que seriam factíveis. Assim, é possível identificar possibilidades de desdobramento deste trabalho em outros tipos de plataformas e abordagens, como em um livro, um curta-metragem, uma série de posters, etc.

Entretanto, por se tratar do primeiro produto resultante deste processo de reflexão, existe a tendência de que ele seja voltado para a descrição da narrativa da Jornada do Herói, ponto central do raciocínio desenvolvido em “Cosmonauta”. Sendo assim, fica aberta a possibilidade de aprofundamento dos conceitos do Eneagrama, das Inteligências Múltiplas e das narrativas poéticas estudadas aqui.

Em um projeto futuro, com a base teórica desenvolvida em “Cosmonauta”, será possível expandir com precisão e detalhamento a realidade vivida por cada uma das sociedades criadas, bem como o seu sistema social e a sua maneira de se relacionar com outros seres.

Este trabalho foi resultante de uma articulação de pensamentos sobre a essência humana. Seus resultados fazem parte de uma experiência imersiva que tem, por fim, o processo de desenvolvimento de um ser humano mais evoluído. Assim, percebe-se o design como disciplina que transborda a forma e a função e passa para o campo de reflexões, questionamentos, desconstruções e reconstruções.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O Aberto: O Homem e o Animal. Edições 70, 2015.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Relógio d'Água, 1991.

BLAVATSKY, Helena Petrovna. A Doutrina Secreta Volume I e II. Pensamento, 1973.

CALVINO, Italo. As Cidades Invisíveis. Companhia das Letras, 1990.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. 27a Ed. São Paulo: Palas Athena, 2009.

CAMPBELL, Linda, CAMPBELL, Bruce & DICKINSON, Dee. Ensino e Aprendizagem por meio das Inteligências Múltiplas, 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper Perennial, 1990.

GARDNER, Howard. Inteligências Múltiplas: a Teoria na Prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

JUNG, Carl Gustav. Os Arquétipos e o Inconsciente Humano. São Paulo: Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. O Desenvolvimento da Personalidade. 10a Ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

LUHMANN, Niklas. The Reality of the Mass Media. Polity Press, 2000.

MATURANA, H.R. e VARELA, F.J. Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living, D. Reidel Publishing Company, 1980.

PALMER, Helen. O Eneagrama: compreendendo-se a si mesmo e aos outros em sua vida. Paulinas, 1993.

PLATÃO. Apologia de Sócrates. L&PM Pocket, 2008.

PLATÃO. A República. 6a Ed. Editora Atena, 1956.

PRIGOGINE, Ilya. Order Out of Chaos. Bantam Books, 1984.

ROHR, Richard; EBERT, Andreas. O Eneagrama: As Nove Faces da Alma. 5a Ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

SERAFINI, Luigi. Codex Seraphinianus. Abeville Press, 1981.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. 2a Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.